DPS24

DIGITAL PERSONAL STUDIO

AKAI professional

使用説明書

ご使用になる前に、必ずこの
使用説明書をよくお読み下さい。

安全上のご注意

● ご使用の前に、この「安全上のご注意」をよくお読みのうえ正しくお使いください。

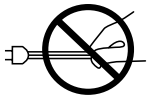
● ここに示した注意事項は、安全に関する重大な内容を記載していますので、必ず守ってください。

● お読みになった後は、お使いになる方がいつでも見られる所に保管してください。

● 表示と意味は、次のようになっています。

⚠警告	**誤った取扱いをすると、死亡や重傷などを負う可能性が想定される内容を示しています。**
⚠注意	**誤った取扱いをすると、傷害または家屋・財産などの損害の発生が想定される内容を示しています。**

● 本文中の“ 図記号 ”の意味は次のとおりです。

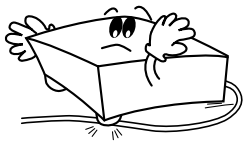
	「禁止」を表わします。
	「改造・分解の禁止」を表わします。
	「風呂、シャワー室での使用禁止」を表わします。
	「ぬれ手禁止」を表わします。
	「水ぬれ禁止」を表わします。
	**電源コードを引っ張らないでください。**
	「必ずしてほしい行為」を表わします。
	電源プラグを必ずコンセントから抜いてください。

2002/01/10

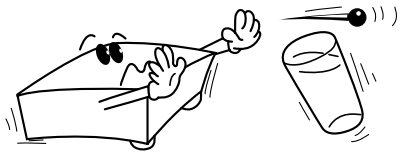
⚠警告

■電源はAC（交流）100ボルトです。
表示された電源電圧（交流100ボルト）以外の電圧で使用しないでください。
火災・感電の原因となります。

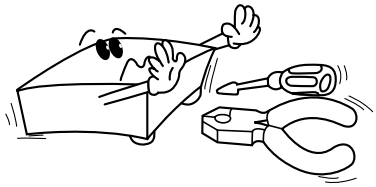
■電源コードの上に重い物をのせたり、コードが本機の下敷にならないようにしてください。
コードに傷がついて火災・感電の原因となります。



■この機器の上に水などの入ったコップや針金、ピンなどの金属片を置かないでください。
こぼれたり、中に入った場合火災・感電の原因となります。

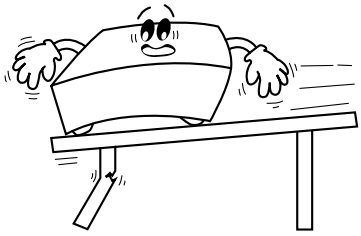


■この機器を改造しないでください。
火災・感電の原因となります。



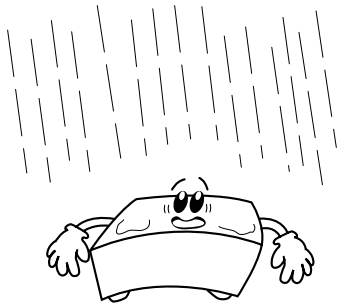
■この機器の裏ぶた、キャビネット、カバーは外さないでください。
感電の原因となります。
内部の点検・整備・修理はお買い上げ販売店、またはアカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係にご依頼ください。

■ぐらついた台の上や傾いた所など、不安定な場所に置かないでください。
落ちたり、倒れたりして、けがの原因となります。



■洗面所や風呂場などの水場では使用しないでください。
火災・感電の原因となります。

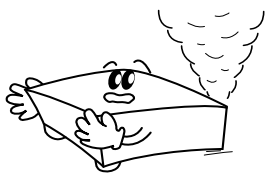
■この機器に水が入ったり、濡らさないようにご注意ください。
火災・感電の原因となります。
雨天・降雪中・海岸・水辺での使用は特に注意してください。



■電源コードが傷んだ場合
電源コードが傷んだら（芯線の露出、断線など）、お買い上げ販売店、またはアカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係に交換をご依頼ください。
そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

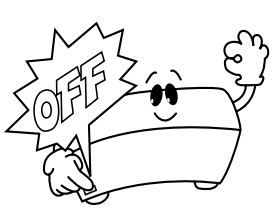
■万一、機器内部に水や異物が入った場合は、まず機器本体の電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて、お買い上げ販売店、またはアカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係にご連絡ください。
そのまま使用すると火災・感電の原因となります。

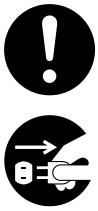
■万一、煙が出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因となります。
すぐに機器本体の電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。
煙が出なくなるのを確認してお買い上げ販売店、またはアカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係に修理をご依頼ください。



⚠注意

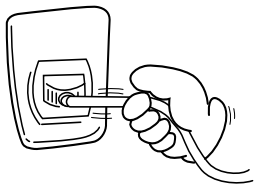
■使用後は電源を切ってください。
節電や安全のために、使用後は電源を切ってください。
また旅行などで長期間この機器を使用しない場合は安全のため必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。
火災の原因となることがあります。

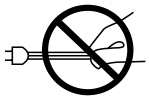




■電源コードの取扱いについて

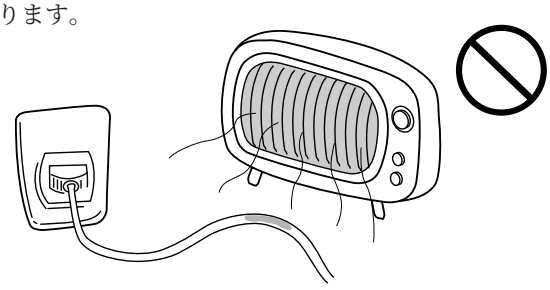
○電源コードは絶対に引っ張らないでください。
コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。
必ずプラグを持って抜いてください。





○濡れた手で電源プラグを抜き差ししないでください。
感電の原因となることがあります。

○電源コードをストーブなどの熱機具に近づけないでください。
コードの被ふくが溶けて、火災・感電の原因となることがあります。



■湿気やほこりの多い場所に置かないでください。
火災・感電の原因となることがあります。

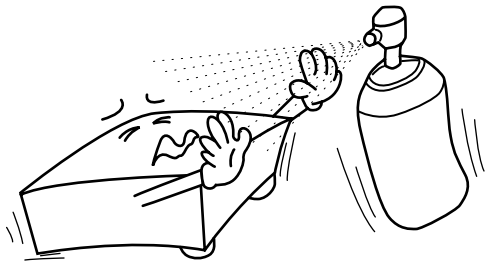
■移動させる場合は、電源スイッチを切り、必ず電源プラグをコンセントから抜き、機器間のコードなど外部接続コードを外してから行ってください。
コードが傷つき、火災・感電の原因となることがあります。

一般的なご注意

本機の性能を維持し、最良の状態で使用できるよう以下の点にもご注意ください。

■お手入れについて
汚れやホコリは、柔らかい乾いた布で拭きとってください。特に汚れがひどい場合は、うすめた食器用洗剤か中性洗剤を柔らかい布に少量含ませて拭きとってください。シンナーやベンジンなどの揮発性の薬品は、表面の仕上げを傷めますので使用しないでください。

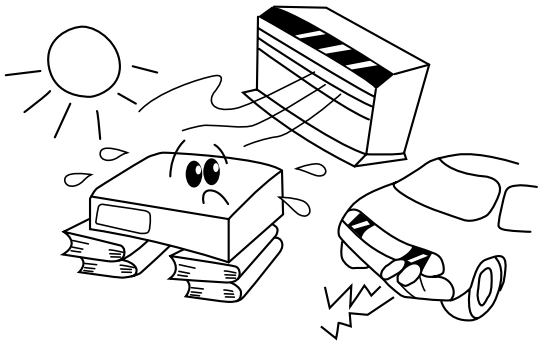
■スプレー式の殺虫剤にご注意
本機に殺虫剤がかかると、パネル表面が傷んだり変色することがあります。スプレーをまく前にカバーをするなど注意が必要です。



■設置場所について

本機を使用する際、通風口を妨げないように注意してください。特にジュータンなど、柔らかい敷物の上に置いたり、本機の上面・側面・後面に対し通風の妨げになる物は置かないでください。
それ以外に以下の場所での使用はおすすめできません。

1. 暖房器具の放射熱や直射日光のあたる所
2. 風通しの悪い所
3. 水平でない所
4. 極端に寒い所、あるいは暑い所
5. 自動車、船内などの振動の影響を受けやすい所



■故障が発生したら

ご使用の製品が故障したり異常を感じた場合は、すみやかに電源を切り、
電源プラグをコンセントから抜き、接続コードなどを取り外してください。
そして、

- **モデル名：DPS24**
- **故障や異常の具体的な症状**
- **ご自宅の住所・電話番号**

などをお買い上げの販売店、またはアカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社サービス係までご連絡ください。

■保証について

この製品に添付されている「保証書」に、お買い上げの年月日・販売店名などの所定事項が記入されているのをご確認ください。
故障に際して「保証書」の提示がございませんと保証期間内でも有料修理となりますので、保証書記載内容をご確認の上この取扱説明書と一緒に大切に保管してください。
お客様の作成したデータの内容に関する保証はしかねますので、データの保管及び、管理には十分御注意下さい。

■補修用性能部品について

「補修用性能部品」とは、その製品の性能を維持するために必要な部品をいいます。この製品における「補修用性能部品」の最低保有期間は、製造打ち切り後６年です。

■お問い合わせ

アカイ プロフェッショナル エムアイ 株式会社

〒220-0023　神奈川県横浜市西区平沼1-1-3
サービスのお問い合わせ：TEL 045-412-2371
商品のお問い合わせ　　：TEL 045-412-2368

■著作権について…

AKAI DPS24は、コンピュータを使用した機器で、ROM内のソフトウェアとディスクを使用します。このソフトウェアや本取扱説明書には、著作権法の適用される情報が入っています。したがって、個人的な使用目的以外に、この一部でも複写したり修正したりすることは禁止されております。

目次

はじめに 1
機能 1

DPS24の構成 2
DPS24の操作 3
インプット 4
RECORD/EDIT SELECTキー 5
グループ 6
STEREO L/Rバスへのチャンネルのサブ・グループ 6
Q-ストリップ・ファンクション・キー/チャンネル・エンコーダー 7
Q-チャンネル・セレクト/Q-チャンネル・エンコーダー 8
Q-ストリップ/チャンネル・エンコーダー 10
フェーダー/フェーダー・バンク 11
マスター・セクション 13
モニター・セクション 14
LCDセクション 16
メイン・コントロール・セクション 17
MIX SCENE（ミックス・シーン） 20
トランスポート・キー 23
編集プレイ・キー 24
オート・ロケーター 25
AUTOLOCATOR（オート・ロケート） 26
ジョグ/シャトル・ホイール 28

LCD表示 29
PROMPTS（プロンプト） 31
NAMING（ネーミング） 32
ソフト・キー 32
LEDキー 33
LCD画面内の移動 34

リアパネル 36

フロントパネル 38

DPS24の立ち上げ 39

モード 40

MAIN SCREEN (メイン・スクリーン) 41
GRID（GRaphic Interface Display）グリッド表示 42

EDIT（エディット）モード 43
編集とミキサー・オートメーション 45

DSPモード 51

MIXER（ミキサー）モード 57
チャンネル 59
チャンネル・ダイナミックス・プロセッサー 62
ステレオ・チャンネル 63
MIXVIEW（ミックス・ビュー） 64
SOLO（ソロ）設定 65
ソロの使用 66

FX/AUX 設定 67
TALKBACK（トークバック） 68

PATCH（パッチ）モード 69

AUTOMATION（オートメーション） 74
オートメーションについて 76
TRIM FADERS（トリム･フェーダー） 78

エフェクト･モード 80
エフェクトのエディット 82
エディットしたエフェクトの保存 82
EFFECTS LIBRARY（エフェクト･ライブラリー） 82
エフェクト･センド/リターン･レベル 84
マルチ･エフェクトの設定 84
エフェクトのレコーディング 84

PROJECT（プロジェクト）モード 86
プロジェクトの作成 86
プロジェクトの管理 86
プロジェクトのバックアップ 87
プロジェクトのリストア 88

バーチャル･トラック 89

SETUP（セットアップ）モード 90
DISK（ディスク） 92
TEMPO MAPS（テンポ･マップ） 94
USER BANK（ユーザー･バンク） 95
PREFERENCES（プリファレンス） 96
CLOCK設定 97

CDレコーダー 98
MIXING DOWN（ミックスダウン） 99
CDプレイヤー 100

EXT SYNCキー 101
EXT SYNCのオフセット設定 102

付録 103
MIDI インプリメンテーションチャート 103
ブロックダイヤグラム 104
オプション類の取り付け - サービス･テクニシャンへ 107
IB-24LTC/IB-24ADT 107
IB-24SCSI 107
ハード･ディスク･ドライブ 108
CD-R/CD-RWドライブ 109

仕様 110

索引 112

この度はDPS24デジタル・パーソナル・スタジオをお買い求め頂きまして誠にありがとうございます。このDPS24にはデジタル・マルチトラック・レコーディングからミックスダウンまでの作業をこれ一台で簡単にできるよう、以下のようなプロ仕様の機能が盛り込まれています。

- サンプリング・レート32/44.1/48/96kHz、16/24ビット非圧縮リニア・フォーマットでマルチ・トラックでのリアルタイム非破壊音声データ編集（CUT、COPY、PASTE、INSERT、MOVEなど）が可能な24トラック・ハード・ディスク・レコーダー/エディター。

- 8グループ、ファントム電源対応入力（INPUT 1〜4）、マルチ・チャンネル・デジタルI/O、ステレオ・デジタルI/O、トークバック、2-TRACK入力、ステレオAUX入力、およびデジタル・パッチベイ内蔵の46チャンネル・デジタル・ミキサー。

- 100mmのロング・ストロークのタッチ・センサー付きオート・フェーダー。

- インプットとディスク・トラックの各チャンネルに3バンドのセミ・パラメトリックEQとダイナミック処理（コンプレッサー、ノイズ・ゲート）を装備。

- インプットとディスク・トラックの各チャンネルに内蔵エフェクト/AUXセンド送りの切り換え可能な4個のPre/Postセンドを装備。

- ディレイ、コーラス、フランジャー、フェーズ・シフター、リバーブ、ピッチ・シフター、オート・パン、オート/タッチ・ワウ、ロータリー・スピーカー、ディストーション、EQ、ノイズ・ゲート、コンプレッサー/リミター、エンハンサー、リアルタイム・ピッチ・コレクターなど、50以上のリアルタイム・エフェクト（4系統）。

- パッチングの再設定の煩わしさを抑えた余裕の24（12x2バンク）アナログ・バランス入力端子。

- バランス型センド/リターン・インサート付きの1〜4インプット端子。

- Q-ストリップを使ってのすばやく便利なパン、エフェクト/AUXセンド調整。

- Q-チャンネルで各チャンネルのすべてのコントロール（パン、EQ、センド）を直接コントロール。各コントロールの周囲のLEDがその位置を適確に表示。

- LCD横のQ-リンク・コントロールで各パラメータを素早く設定。

- 専用スイッチ付きのメインとニア・フィールド・モニター出力。

- 専用モノ・スイッチによるモノラル・モニター・モード。

- スタジオ出力を使って離れたレコーディング・ブースでのヘッドホン・モニター。

- マルチ・トラックでのスクラブ機能対応のジョグ/シャトル・ホイール。

- 位相ずれのないステレオ処理のタイムストレッチ、ピッチシフト、BPMマッチング、バリ・スピード、リバースなどのオフラインDSP機能。

- マルチレベルのアンドゥ/リドゥ。

- 最大256個のバーチャル・トラック。

- 320x240ドットのグレイ・スケール・グラフィックLCDで分かりやすい操作環境。

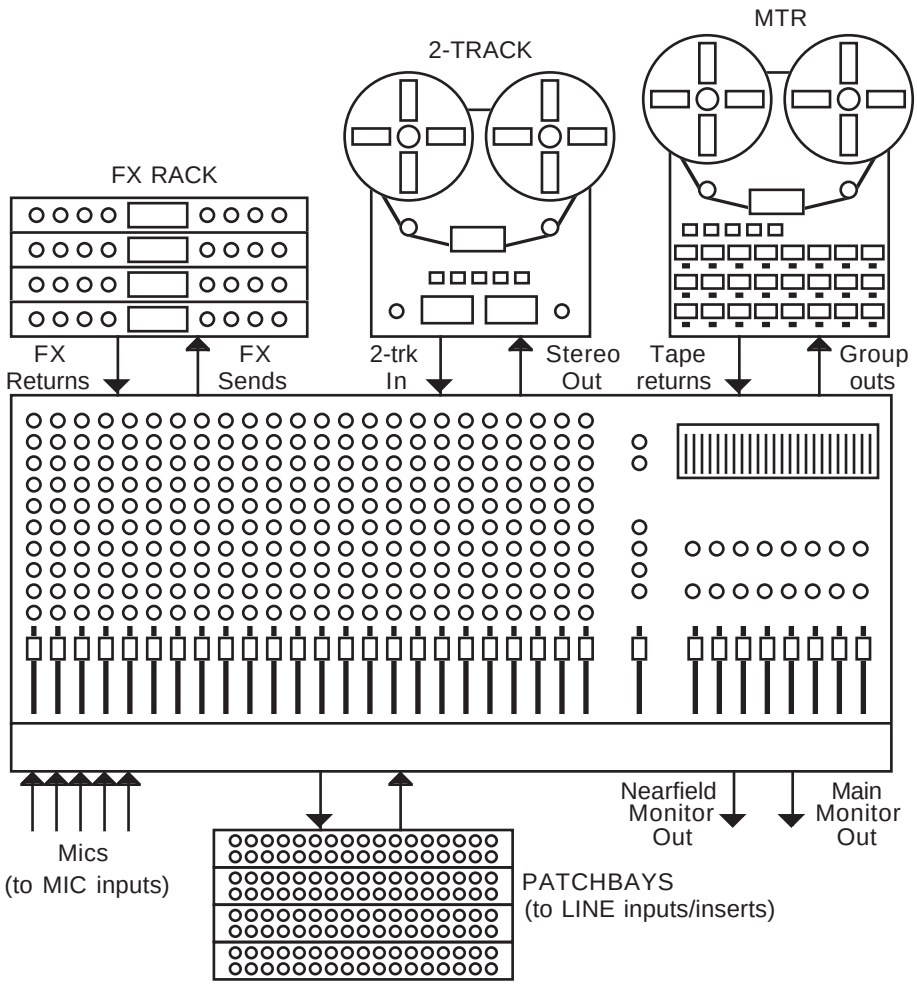
- プロジェクト毎に100個のロケート・ポイントを設定できるオート・ロケーター。

- SMPTE（オプション）、MTCタイム・コードでの外部シンク。

- CD-RWを使ってのデータ・バックアップやマスタリング。

DPS24の構成

DPS24の内部構成は、一般のレコーディング・スタジオと同じような作りになっています。



このスタジオの中央に大きなマルチ・チャンネルのミキサーがあります。ミキサーのグループ出力はMTR（マルチ・トラック・レコーダー）の入力に接続され、その入力はMTRのそれぞれのトラックに接続されています。MTRの出力はミキサーに戻され、トラックのミックスやEQ処理などがされます。マイクはミキサーのバランス型マイク入力端子に接続され、ライン入力はライン入力端子に接続されています。エフェクト・センドはエフェクト・プロセッサーに接続され、その出力はミキサーのエフェクト・リターン端子に接続されています。ミキサーのL/Rステレオ・アウトはステレオのマスター・レコーダーに接続されていて、その出力はミキサーの2-TRACKインプットに接続され2-TRACKスイッチを使ってモニターされます。

モニター出力はアンプ・システムにつながれています。一般にスタジオには2系統のモニター・システムがあり、一つはコントロール・ルームのメイン・スピーカー・システムに、もう一つは小さなスピーカーでのミックスを確認するための小さめのモニター・ システムがあります。また、このようなスタジオには、図には書かれてはありませんが、コンプレッサーやノイズ・ ゲートなどの各種シグナル・ プロセッサーも装備されています。

もしこのようなスタジオ・システム設定を既にご存知ならば、これがDPS24内部で可能なおおよその機能なので、DPS24をほとんど理解したのと同じことになります。けれどもこれらは個別のアナログ機器で行われるのではなく、すべてがDPS24一台のデジタル領域で内部処理され、高品位の音質、ミキサー・オートメーション、非破壊編集などの恩恵が受けられます。

DPS24の操作

ここではDPS24のコントロール・パネルについて説明します。コントロール・パネルのほとんどの機能は説明がいらないかも知れませんが、理解を深めるために一読してください。

パネルにはレコーディング、オーバーダビング、ミキシングで頻繁に使われる機能に直接アクセス可能な多くの専用キーが論理的に配置され、LCDのメニュー表示の階層をめくってアクセスする方法ではなく、ノブ、スイッチ類を使って従来通りに直接手で操作する方法を採っています。例えば、

トラックへのレコーディングでは、一般のミキサーと同じようにグループ機能を使って入力信号を適切なトラックに割り振ります。レコーディングするトラックを指定し、PLAYとRECORDキーを同時に押してレコーディングを始めます。レコーディングを止めるにはPLAYキーを押します。オーバーダブをするには、巻き戻した後にグループを再設定して別のレコーディング・トラックを指定し、ディスク・トラックのフェーダーを介して前回記録した部分を聞きながら、同じようなレコーディング操作を繰り返します。

トラックのPANを振りますか？単純にフェーダー上部にあるエンコーダーを使います。エフェクトを掛けたいですか？Q-ストリップ機能で適切なエフェクトを選び、必要に応じてエンコーダーを回しエフェクト・センドのレベルを調整します。

EQの調整？チャンネル・セレクト・キーを使ってチャンネルを指定し、Q-CHANNEL（Q-チャンネル）を押してQ-CHANNELのエンコーダーを回してEQを調整します。

エフェクトの微調整？FXキーを押し、Q-LINK（Q-リンク）コントロールを使ってパラメータを変更します（Q-CHANNELを選べばチャンネル・パラメータとエフェクト・パラメータとを同時にコントロールできます）。

もしレコーディング・アーティストが離れたレコーディング・ブースに居るなら、AUX 3/4のプリ・フェードとSTUDIO出力を使って「フォールドバック」ミックスを設定します。DPS24内蔵のトークバック・マイクを使って会話することもできます。

幾つかのトラックにレコーディング後、不要な部分に気がつきます。単純にEDITキーを押し、そのトラックを指定します。IN/OUTキーを使って不要な領域を指定し、CUT、またはERASEキーを押します。同じように、ご機嫌なギターのリフをプロジェクトの他の部分に使いたいときは、トラックを指定してEDITキーを押し、領域を指定してコピーし、それを指定の部分にペーストします。

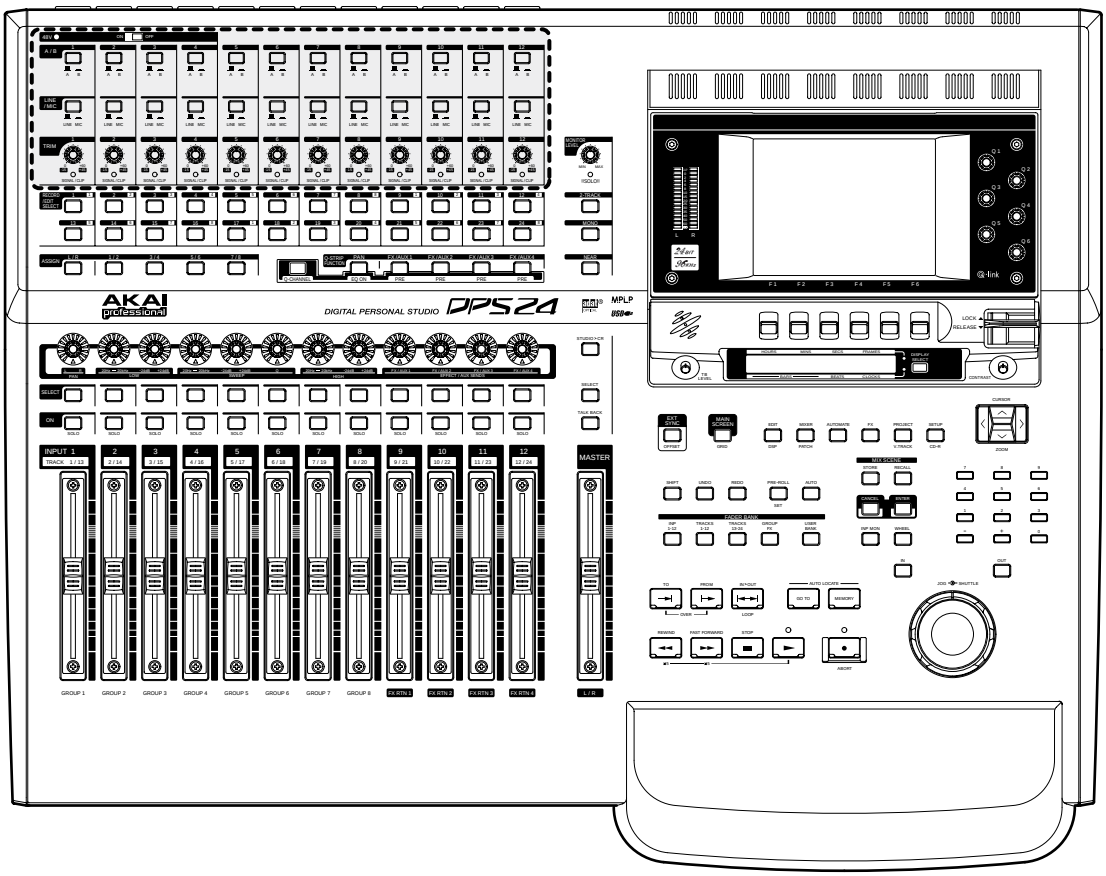
大体の感じが掴めましたか？

これまでの操作は、他のデジタルミキサーやレコーダーと違って、LCDの表示をほとんど見ることなくできています。

詳しいことは、さらに読み進んでください。

インプット

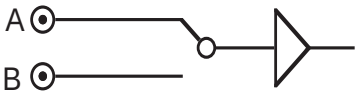
パネルの最上部は12のアナログ・インプット・チャンネルに関連するものです。



それらの機能は、

48V ON/OFF　　ファントム電源（48ボルト）のオン/オフを設定します。INPUT 1〜4でコンデンサー・マイクを使うときはオンに設定します。

A/B　　最上部一列のスイッチはインプットAとインプットBを切り換えます。



LINE/MIC　　次の列のスイッチは入力感度（TRIM）をLINE（-15dB〜+45dB）、またはMIC（0dB〜+60dB）に切り換えます。

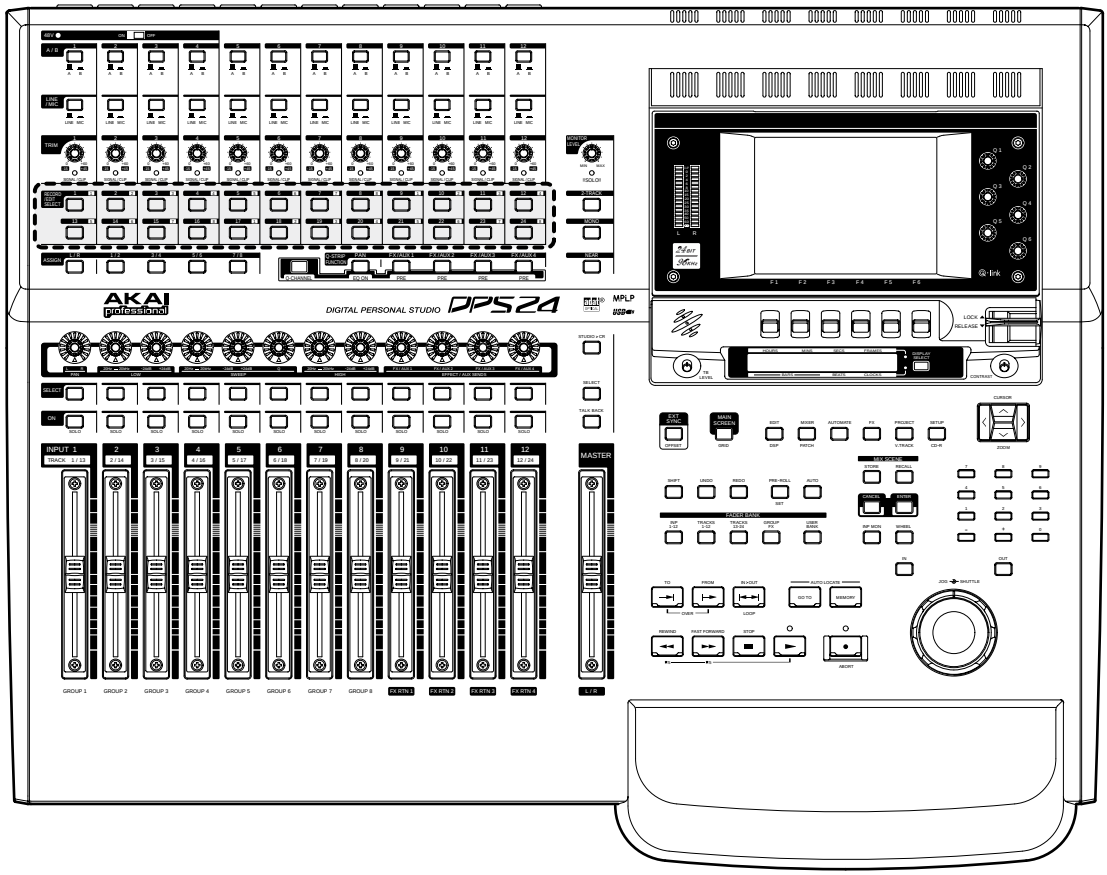
TRIM　　これでLINE/MICで設定した入力チャンネルのゲインを設定します。

SIG/CLIP　　プリアンプ通過後の入力信号のレベルを3色のLEDで表示します。それらの色は次の通りです。

-60dB 以下	消灯
-60dB -> -3dB	緑色
-3dB	黄色
0dB オーバー	赤色（クリップ）

RECORD/EDIT SELECTキー

入力部の下は1〜24のRECORD/EDIT SELECT（レコード/エディット・セレクト）キーです。



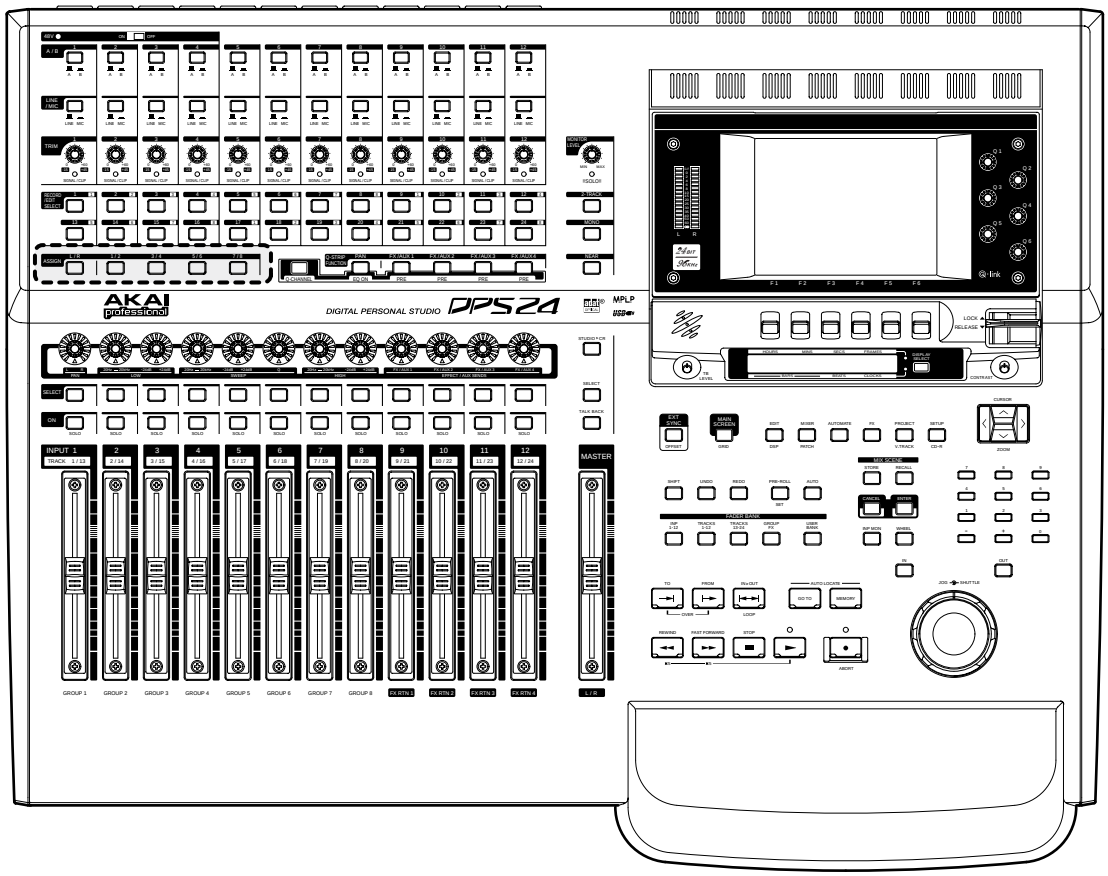
これらのキーは2色LED内蔵で、通常レコーディング中は赤色に点灯し、レコード・トラックの指定に使います。EDITモードでは、これらは緑色に点灯し、エディットするトラックの指定に使います。

それぞれのキーの右に表示されている数字はグループ割り当ての初期設定値です。一般のミキサー/レコーダーの組み合わせでは、グループ出力はディスク・トラックに接続されているので、チャンネルはグループとしてディスク・トラックに接続されます。例えば、インプット5をトラック3につなぐには、インプット5をグループ3/4に割り振ります。また、トラック1ー4をトラック13/14にステレオのトラック・ダウンをするにはすべてのトラックをグループ5/6に割り振ります。

> ➳**NOTE :** *DPS24の自在なパッチング機能により、グループ割り当ての設定を変更する事ができます。この場合はレコード・トラック横に表示されている初期設定値は意味がなくなります。接続、パッチングについては後で詳しく説明します。*

グループ

RECORD/EDIT SELECTキー下の左側のキーはASSIGN（アサイン）キーです。



これらのキーは信号をグループ、およびSTEREO L/Rバスに割り振ります。

チャンネルをグループに（即ち、トラックに）アサインする（割り振る）には、アサインしたいグループのGROUPキーを押します。グループにアサインされているチャンネルのSELECTキーは点灯し、アサインされていないチャンネルのキーは点滅しています。ここでアサインしたいチャンネルのSELECTキーを押します（または点灯しているキーを押して解除します）。

> ➳**NOTE :** *SELECTキーが消灯しているチャンネルはそのグループにはアサインできません。これはGROUPのみでなく、AUX、MIDIミキサー・チャンネルでも同様です。*
> ➳**NOTE :** *チャンネルはどのグループにもアサインできます。しかし、グループを他のグループにアサインすることはできません。但し、グループをSTEREO L/Rバスにアサインすることは可能です。*

チャンネルをSTEREO L/Rバスにアサインするには、L/Rキーを押します。STEREO L/Rバスにアサインされているチャンネルが点灯（それ以外は点滅）します。アサインしたいチャンネルのSELECTキーを押します（または点灯しているキーを押して解除します）。

STEREO L/Rバスへのチャンネルのサブ・グループ

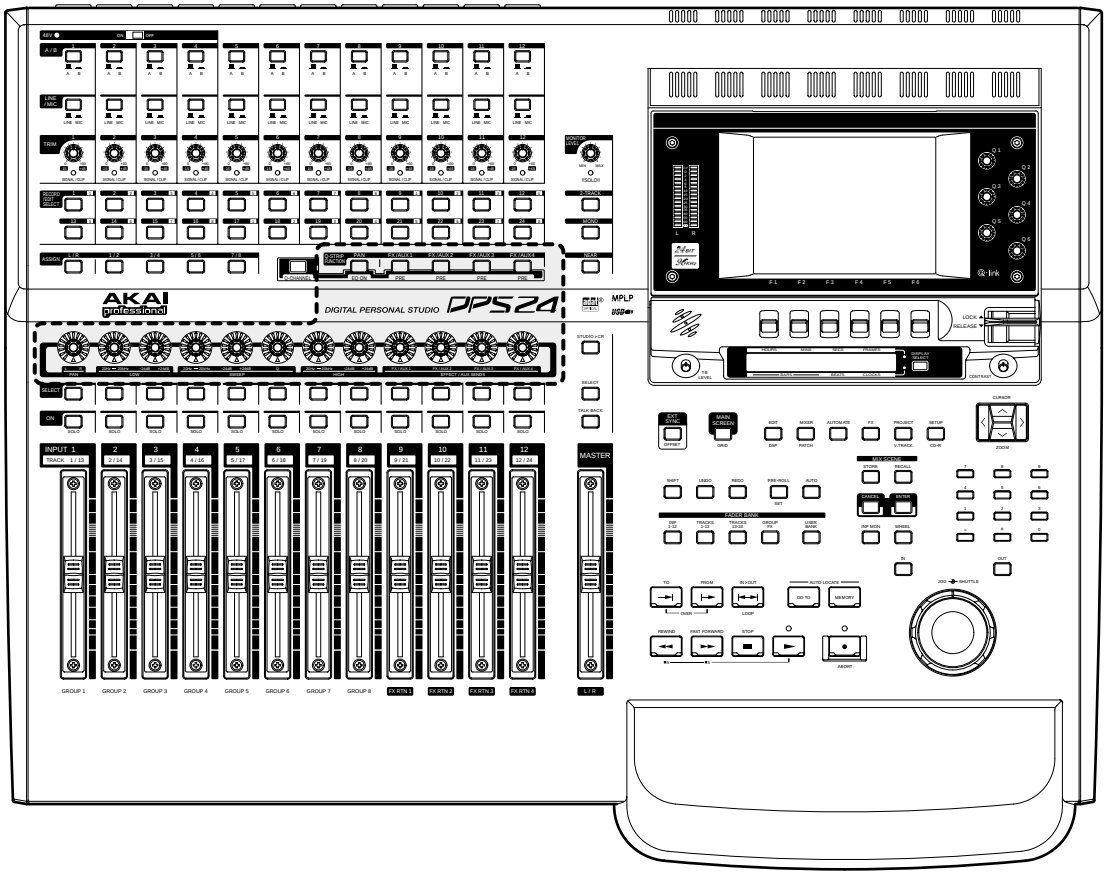
グループ機能を使って特定のチャンネルをSTEREO L/Rバスにサブ・グループとしてアサインすることができるので便利（特にミックスダウン時は）です。例えば、すべてのドラムとパーカッションのチャンネルをサブ・ グループとして一つのグループとします。すべてのキーボードのパートを別のサブ・ グループに、またすべてのバッキング・ ボーカルを別のサブ・ グループに設定します。これらのサブ・ グループはそれぞれのグループ・フェーダー1個でコントロールすることが可能になります。

グループのSTEREO L/Rバスへの接続は簡単です。L/Rキーを押してグループ・チャンネル（1～8）のSELECTキーを適宜押します。フェーダー・バンク（FADER BANK）のGROUP/FXキーでも同様です。この方法は他のチャンネルをグループにアサインするときも同じです。

> ➳**NOTE :** *サブ・グループにアサインされたチャンネルはSTEREO L/Rバスには送らないように設定してください。さもないと直接STEREO L/Rバスに送られたものとサブ・グループを介して送られたものとが重なってしまいます。*

Q-ストリップ・ファンクション・キー/チャンネル・エンコーダー

RECORD/EDIT SELECTキー下の右側はQ-STRIP FUNCTION（Q-ストリップ・ファンクション）・キーです。



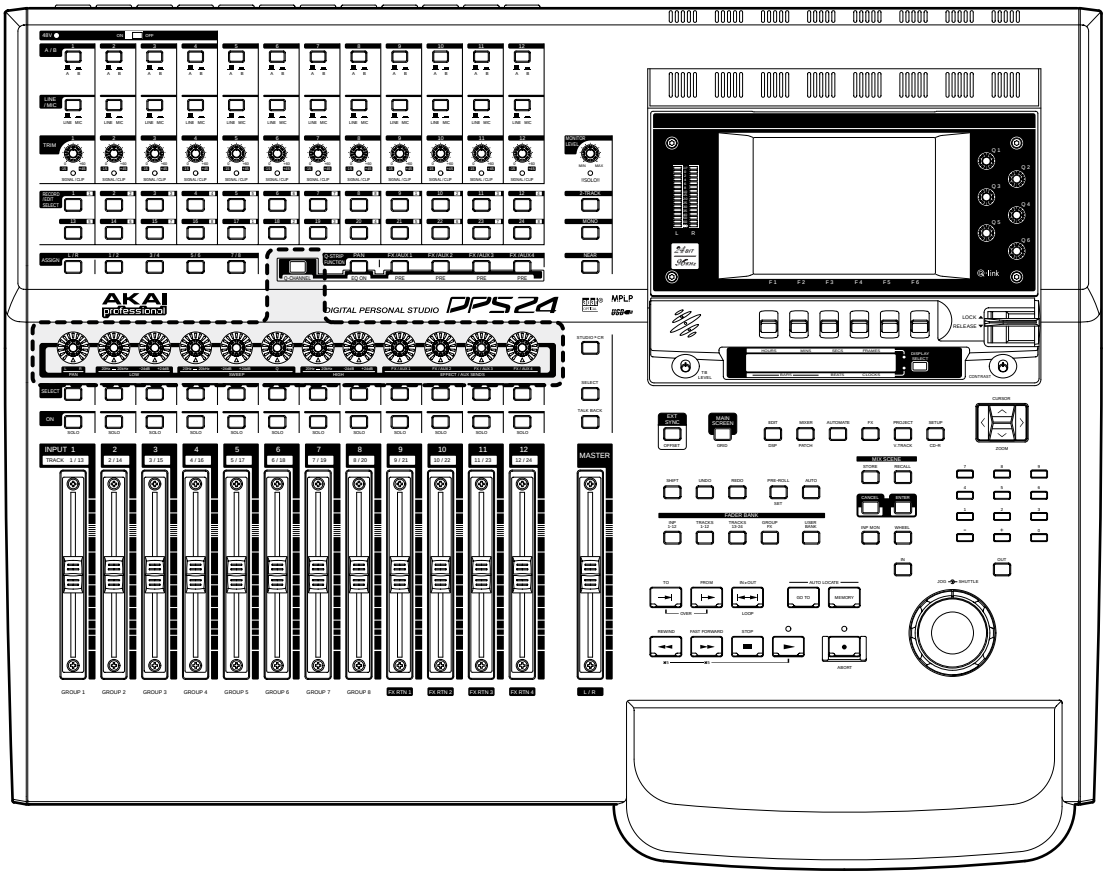
チャンネル・フェーダーの上部にはロータリー・エンコーダーの列（Q-STRIP）があります。各エンコーダーの回りにはL E D が配置され、様々な目的に使われます。電源を立ち上げた後は初期設定として各チャンネルのパン・ポットとして機能します。また、FX/AUXのセンドレベル調整としても使えます。この機能の選択はQ-STRIP FUNCTIONキーを使って行ないます。

PAN	ロータリー・エンコーダーは各チャンネルのパン・ポットとして機能します。
FX/AUX 1〜4	ロータリー・エンコーダーは内部エフェクト、またはリアパネル上の外部AUXバスへのセンド・レベル調整として機能します。

> ➳**NOTE :** *センドがステレオ・センドに設定された場合はFX1/AUX1がセンド・レベルの設定、FX2/AUX2がPANの設定となります。同様に、FX3/AUX3、FX4/AUX4でステレオ・センドを設定したときは、FX3/AUX3がセンド・レベル、FX4/AUX4がPANの設定になります。*

Q-チャンネル･セレクト/Q-チャンネル･エンコーダー

パネルの中央部に位置するのはQ-CHANNEL（Q-チャンネル）･キーです。

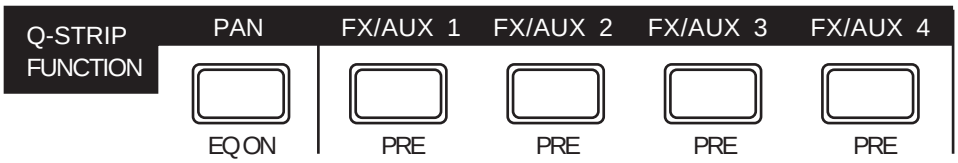


DPS24の最も使いやすい機能の一つがフェーダーの上部にあるロータリー･エンコーダー列です。これらを一つのチャンネルにあるPAN、EQ、FX/AUX SENDの全パラメータをダイレクトにコントロールできるように設定できます。このモードを設定するにはパネル上部中央にあるQ-CHANNELスイッチを押します。このキーが点灯している間、エンコーダーは、左から右に、一つのチャンネルの下記コントロールとして機能します。

PAN（パン）
LOW SHELF EQ FREQUENCY（EQ低域周波数）[1]
LF GAIN（EQ低域ゲイン）
SWEEP EQ FREQUENCY（EQ中域周波数）
SWEEP EQ GAIN（EQ中域ゲイン）
SWEEP EQ ‘ Q ’（EQ中域Q）
HIGH SHELF EQ FREQUENCY（EQ高域周波数）[1]
HF GAIN（EQ高域ゲイン）
FX/AUX 1 SEND LEVEL（FX/AUX 1センドレベル）
FX/AUX 2 SEND LEVEL（FX/AUX 2センドレベル）
FX/AUX 3 SEND LEVEL（FX/AUX 3センドレベル）
FX/AUX 4 SEND LEVEL（FX/AUX 4センドレベル）

[1] これらのEQコントロールはLOW、HIGHと名付けられていますが、その可変範囲は20Hzから20kHzまであります。しかし、LOWはロー･シェルビング･フィルター、HIGHはハイ･シェルビング･フィルターの構成になっています。

さらに、Q-STRIP FUNCTIONキーはQ-CHANNEL（Q-チャンネル）機能をオンにすると、その機能が変わります。



Q-CHANNELモードではキーの下に書かれている機能が有効となり、EQのバイパスやFX/AUX1～4のPRE（プリ）/POST（ポスト）フェーダーの切り換えができます。

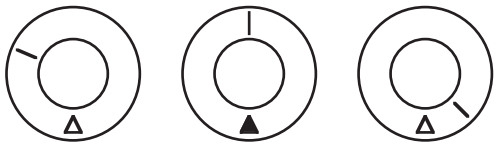
もちろん、Q-CHANNELモードを有効にするには始めに編集するチャンネルを選択する（該当チャンネルのSELECTキーを押す）必要があります。

Q-ストリップ/チャンネル･エンコーダー

エンコーダーの周りにはL E D があり、エンコーダーの値を表示しています。コントロールを動かすとLEDが点灯してその位置を表示します。この表示の方法はエンコーダーの機能によって異なります。

■ パン位置/EQ周波数

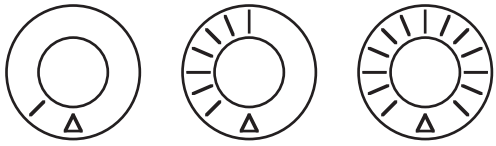
パン･ポットとして使う場合、エンコーダー周囲のLEDは以下のように点灯します。



エンコーダーがMID（センター、12時）位置のときは一番下の赤色のLEDも点灯します。これは見る角度によっては一番上のLEDが見にくい場合でもセンター位置が分かりやすいようにするためです。

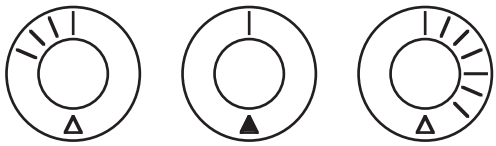
■ レベル･コントロール

エンコーダーをレベル･コントロール（例、FX/AUX SEND）として使う場合、LEDは以下のように点灯します。



■ EQゲイン

エンコーダーをQ-CHANNELのEQゲインの設定に使う場合、LEDは以下のように点灯します。



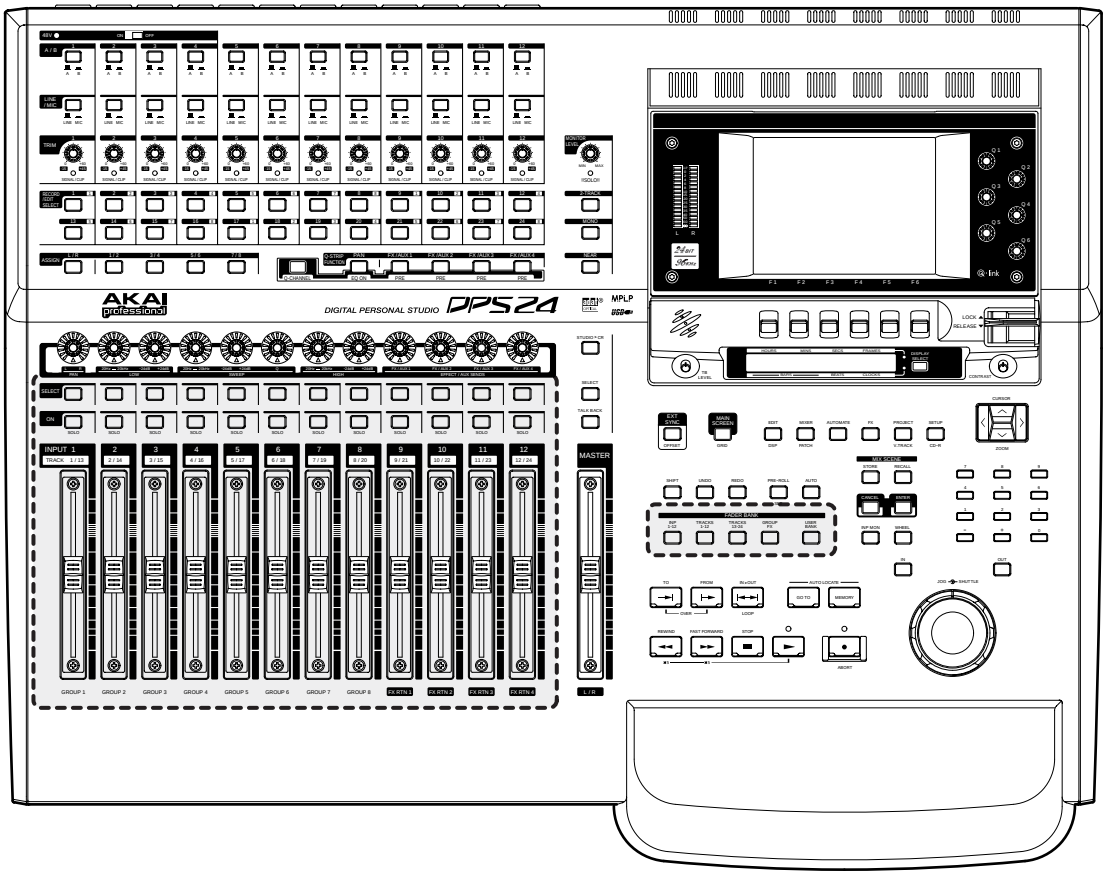
■ EQ ‘Q’

エンコーダーをQ-CHANNELのEQのQ設定に使う場合、LEDは以下のように点灯します。

このようにEQの設定幅がグラフィカルに分かります。最小Q値では設定幅が最大に、最大Q値では設定幅が最小になります。

フェーダー/フェーダー・バンク

Q-STRIP/Q-CHANNELエンコーダーの下はチャンネル・フェーダーとSELECT（セレクト）、およびON/SOLO（オン/ソロ）・キーです。



各チャンネルは、インプット・チャンネルでもディスク・チャンネルでも全く同じ仕様（GROUP/FXチャンネルについては次ページで説明）です。各チャンネルのフェーダーは100mmロング・ストロークのオート・フェーダーで、オート・ミキサー用にタッチ・センサーが付いており、フェーダーに触れるとアクティブになります。

編集チャンネルの選択は各フェーダーの上にあるSELECTキーを使って選びます。SELECTキーは、チャンネルをレコーディングのためグループに（即ち、ディスク・トラックに）アサインするときにも使います。

チャンネルはグリーンのONキーを使ってミュートすることができます。チャンネルがONのときはキーが点灯し、OFFのときは消灯しています。

SHIFTキーとONキーとを押すとソロ機能がオンとなります。ソロ機能がオンのときはONキーが点滅（MASTERセクションのSOLOのLEDは点灯）します（ソロ機能については後述）。

トランスポート・キーの上部にあるFADER BANK（フェーダー・バンク）キーを使うと様々なチャンネルを選択できます。ミキサー・チャンネルのタイプには以下のものがあります。

INPUTS	12個の汎用ミキサー・チャンネルでDPS24の様々な入力ソースをミックスします。各チャンネルではEQやダイナミックス処理を付加したり、内蔵エフェクトやAUXバスに送ったりできます。
TRACKS	24個のミキサー・チャンネルで内部ディスク・レコーダーからのトラック出力です。各チャンネルではEQやダイナミックス処理を付加したり、内蔵エフェクトやAUXバスに送ったりできます。
GROUP	8 個のグループのバス・ マスター・ レベル・ コントロールのチャンネルです。PAN、EQ、ダイナミックス、FX/AUXセンド機能はありません。

FX RETURN　初期設定では、バランスとFX/AUXセンドのコントロールが可能な内蔵エフェクトからのステレオ・リターンのチャンネルです。DPS24の入力とのミックス用にパッチングを変更することもできます。

FX SEND　4個のFXバス・マスター・レベルをコントロールするチャンネルです。

AUX SEND　4個のAUXバス・マスター・レベルをコントロールするチャンネルです。

AUX IN　AUX L/R入力のSTEREO L/Rバスへのミックス用のチャンネルで、レベルとミュートのコントロールができます。このチャンネルの入力ソースは固定です。

MIDI CONTROLLER　16チャンネルそれぞれにMIDIチャンネルと2個のコントローラーの割当てが可能です。コントローラ#1はチャンネル・フェーダーで、コントローラー#2はチャンネルのPANでコントロールできます。初期設定では、コントローラー#1がMIDIボリュームに、コントローラー#2がMIDI PANに設定されています。

これらのチャンネルは、初期設定では以下のように設定されています。

INPUT 1〜12　初期設定はADC 1〜12のミキシングです。

TRACK 1〜12　初期設定はTRACK 1〜12のミキシングです。

TRACK 13〜24　初期設定はTRACK 13〜24のミキシングです。

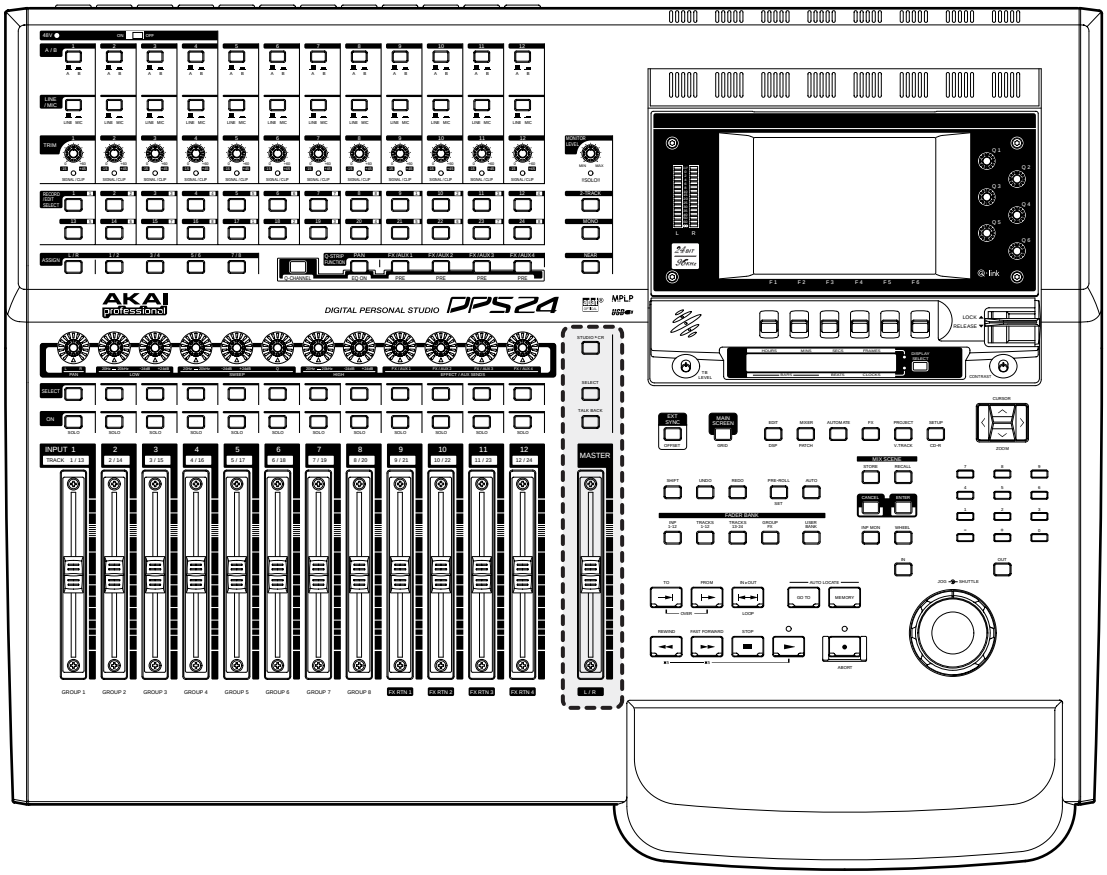
GROUP/FX　初期設定では、チャンネル1〜8はグループ出力レベルに、チャンネル9〜12は内蔵エフェクトからのステレオ・FXリターン・レベルです。

USER　ユーザー設定が可能なチャンネル・バンクを選択します。初期設定は以下のようになっています。

チャンネル1〜4	内蔵エフェクトへのマスター・センド・レベル。
チャンネル5〜8	AUXバスへのマスター・センド・レベル。
チャンネル9	AUX INのSTEREO L/Rバスへのステレオ・レベル。
チャンネル10〜12	MIDI 1〜3。

マスター・セクション

チャンネル・フェーダーの右はマスター・フェーダーです。



マスター・セクションにもロング・ストロークのタッチセンス付きオート・フェーダーがあり、初期設定では、STEREO L/Rに出力されるSTEREO L/Rバスへのマスター・アウト・レベルの調整です。

> ➳**NOTE :** *自由度の高いDPS24のパッチング・システムではSTEREO L/Rバス以外のオーディオ信号をSTEREO L/R出力に送ることができます。その場合はマスター・フェーダーではその信号レベルを調整することはできません。*

フェーダーの上にはTALKBACK（トークバック）スイッチがあります。これは内蔵のトークバック・マイクをSTUDIO（スタジオ）出力に送り、コントロール・ルームのエンジニアが離れた場所のアーティストと話ができるようにします。トークバック・マイクの信号をSTUDIO出力に送るときは、このスイッチを押したままにします。

> ➳**NOTE :** *これをするにはAUX 3/4センドをSTUDIO L/Rバスに送るように設定する必要があります。これはMIXERのFX/AUX SETUPページで行ないます*

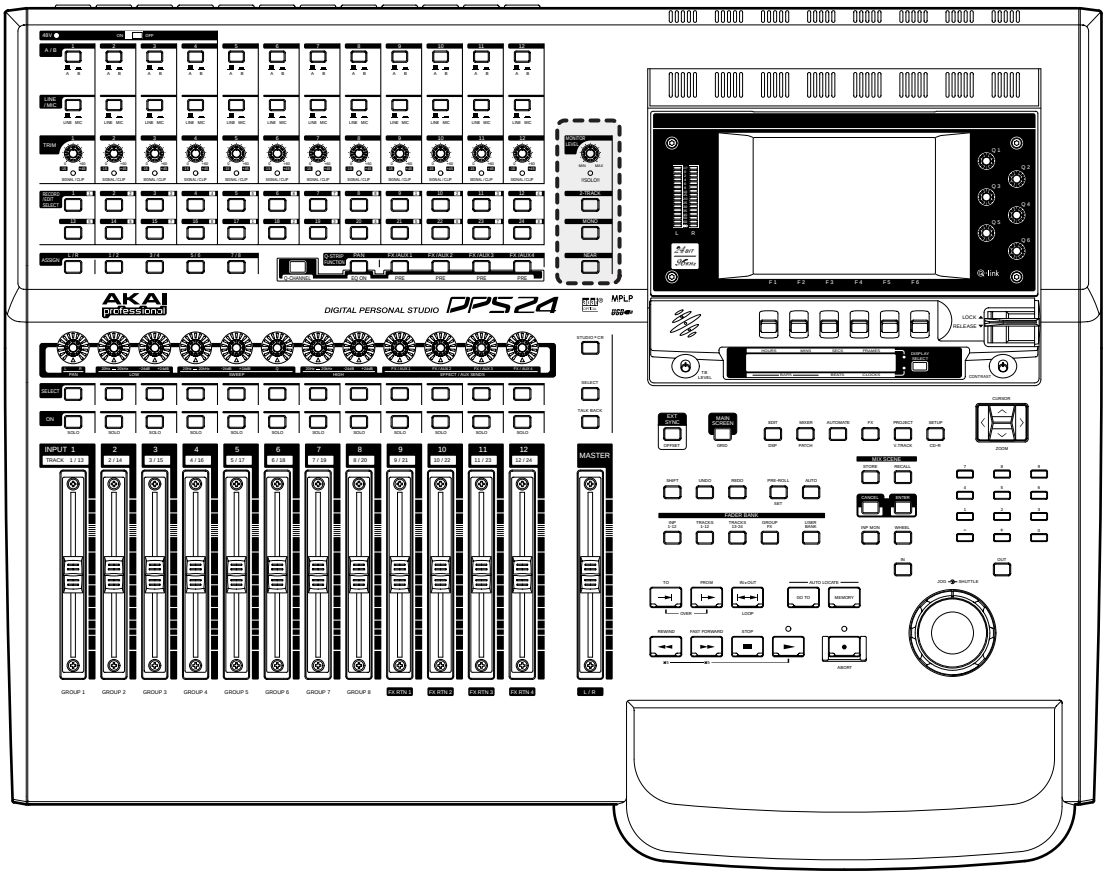
SELECTキーはマスター・チャンネルを編集するときに使います。

STUDIO > CRキーはAUX 3とAUX 4でのミックスをコントロール・ルームのモニター・システムに送り出します。こうするとコントロール・ ルームのエンジニアがコントロール・ ルームのスピーカーでミックスの状態を確認でき、便利です。

TALKBACKとSTUDIO出力については、後のセクションで説明します。

モニター･セクション

マスター･セクションの真上にモニター･セクションがあります。



これらの機能は上から下に、

MONITOR LEVEL　MAINとNEARFIELDモニター、およびヘッドホン出力の信号レベルを設定します。

!!! SOLO !!!　いずれかのチャンネルがソロになっているときに点灯します。

ソロがオンのときはチャンネルのONキーが点滅状態となり、どのチャンネルがソロになっているか確認できるようになっていますが、別のFADER BANKを選択していてソロのチャンネルが確認できない場合があります（例えば、インプット5にソロが掛かっていてフェーダー･バンクはTRACK1～12を選択）。このためソロが掛かっているかどうかが分からなくなります。このSOLOの点灯でどこかのチャンネルにソロが掛かっていることが判断できます。

2-TRACK　このスイッチで2-TRACK入力信号を、STEREO L/Rミックスの信号に代えて、メイン･モニター出力に送ります。これは通常、ミックスダウン後にマスター･レコーダー出力を確認するために使われます。

しかし、2-TRACKスイッチはモニター出力に掛かるので、実際にはミックスダウン中にマスターレコーダーの出力をコントロール･ルームのスピーカーでモニター確認しながらミックスダウンを行ないます。

MONO

このスイッチでモニター出力をモノラル設定にします。ここでモノラルに設定してもSTEREO L/R出力には影響しません。モニター出力のみ（MAIN、NEARFIELD）です。これによりマスター・レコーダーへのL/Rミックスに影響を与えることなくコントロール・ルームのスピーカーでモノラルのミックスが確認できます。

同様に、2-TRACK入力をモニターするときも（ミックス中でもミックス後でも）モノラルでのモニターが可能です。

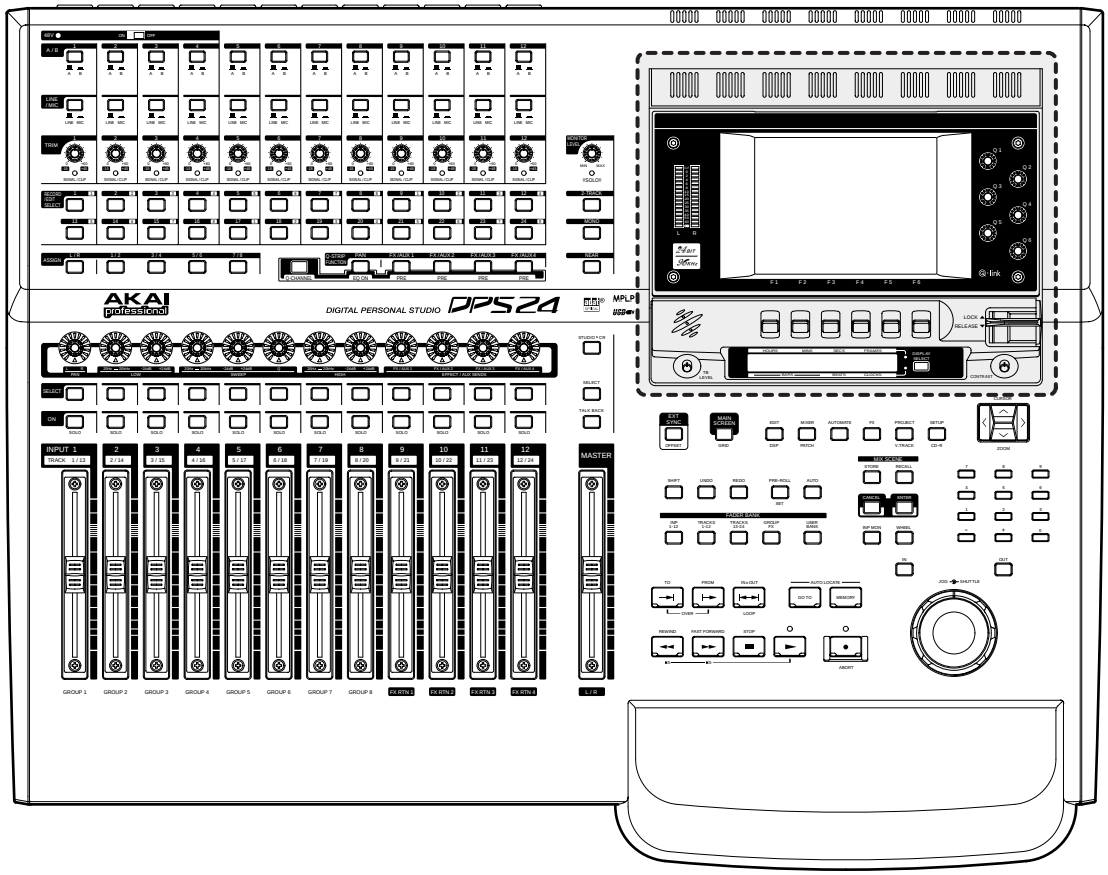
NEAR

このスイッチはリアパネルのMAINとNEARFIELDのモニター出力を切り換えます。

一般的にDPS24のMAIN出力は高音質、ハイパワーのモニター・アンプ/スピーカー・システムに接続され、NEARFIELD出力は例えば家庭用のハイファイ・システムのような小さなモニター・システムに接続されています。NEARがオフのときはメイン・モニター・システムでモニターし、NEARがオンのときは小さなシステムでモニターします。これを使ってDPS24上で簡単にモニター・システムの切り換えができ、便利です。

LCDセクション

パネル右上部はLCDセクションです。



LCD部は水平の状態からほとんど垂直に近い状態までその角度を変えられます。角度を変えるには、LOCKレバーを下方向に引き、LCD部を表示が見やすい角度に起こします。角度が決まったらLOCKレバーを上方向に引き上げて固定します。LOCKレバーが上がった状態で角度を変えたり、強い力で動かしたりしないでください。

LCDの左側にはSTEREO L/R出力のレベルメータがあります。これはMASTERフェーダーで設定するマスターレベルを表示します。チャンネルがソロのときは、選択されたソロの状況（PFL、AFL、SIP）に応じ、そのチャンネルのレベルを表示します。入力信号を扱う場合は、LCDに表示されたメーターを使うよりも、より正確な入力レベルの設定ができます。

LCDの右には6個のQ-LINK（Q-リンク）ノブがあります。これらはLCDに表示されたパラメータの設定に使います。

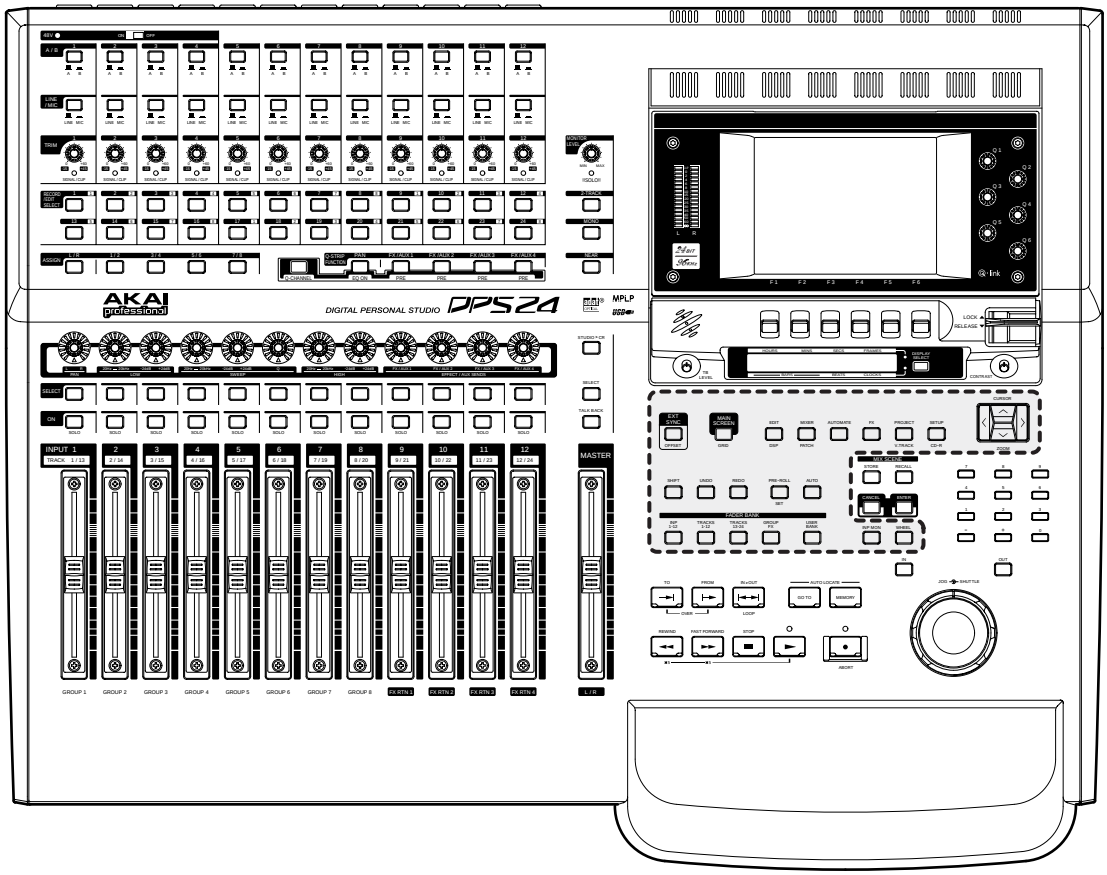
LCD表示部の下には6個のファンクション・キーがあります。これらのキーの機能は表示されたスクリーン画面によって変ります。

ファンクション・キーの左にはトークバック用のマイクがあります。このマイク・レベルはその下のT B LEVELで調整します。

ファンクション・キーの下には専用のタイムコード表示があります。その表示は右にあるDISPLAY SELECTキーで時間表示（時:分:秒:フレーム）と小節数表示（小節:拍:クロック）とを切り換えます。表示の切り換えは表示部とDISPLAY SELECTキーとの間にある2個のLEDで表示されます。

右隣はCONTRASTノブです。これでLCDのコントラストを表示が見やすいように調整します。

メイン･コントロール･セクション



ここでは以下のような機能があります。

EXT SYNC	DPS24を外部のタイムコードに同期させます。このキーを押すとLEDが点灯し、DPS24は外部からのタイムコードを受けないとプレイもレコードもしなくなります。 SHIFTキーと使うとタイムコードのオフセットが設定できます。
MAIN SCREEN	通常使われるメインの操作画面を選びます。スクリーン上にはプロジェクト名、メーター、それにプロジェクトの全体が表示されます。SHIFTキーと使うとプロジェクト表示の拡大ができます。
EDIT	音声データの編集（コピー、カット、ペーストなど）ができます。SHIFTキーと使うとタイムストレッチやピッチ･シフトなどのDPS24のオフラインDSP機能が使えます。
MIXER	特定のミキサー、チャンネルの表示ができます。SHIFTキーと使うとDPS24内の信号のパッチングを設定するPATCHページが表示されます。
AUTOMATE	DPS24のオートメーション機能にアクセスします。
FX	DPS24内蔵のエフェクトの選択や編集ができるエフェクト･ページを表示します。
PROJECT	プロジェクトとのロードや作成ができます。SHIFTキーと使うとバーチャル･トラック機能の設定ができます。

SETUP　　DPS24全体に関わるパラメータの設定をします。

SHIFTキーと使うとバックアップやマスタリングなどのCD-R機能の設定ができます。

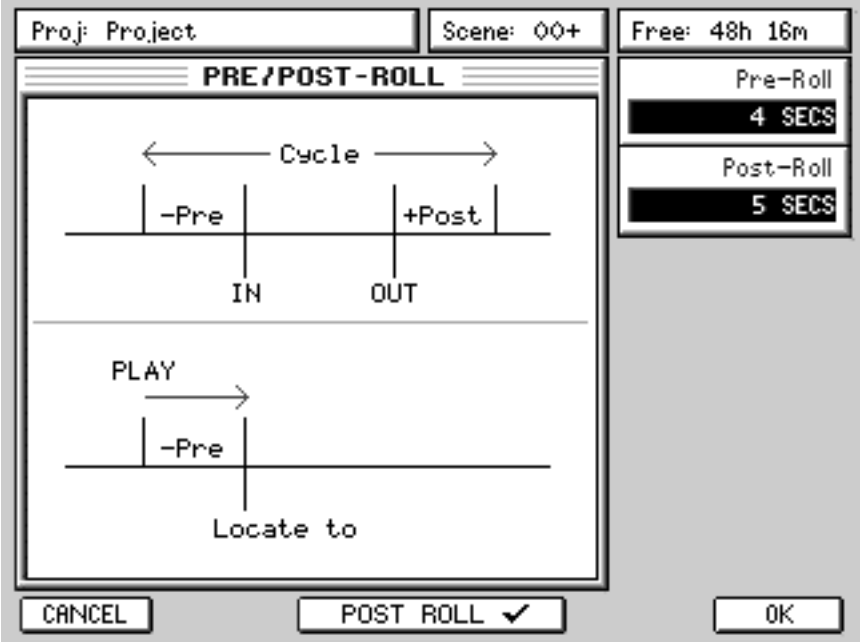
CURSOR　　スクリーン内のカーソルを移動します。SHIFTキーと使うと、特定のモードでのトラックや音声波形の表示で、縦軸、横軸のズーム機能が使えます。

SHIFT　　特定のキーの下に白色で書かれたサブ機能が使えます。

UNDO/REDO　　アンドゥ/リドゥの操作ができます。マルチ・レベルでのアンドゥ/リドゥがます。

PRE-ROLL　　PRE-ROLLキーを使ってロケート・ポイントやCYCLEループにオフセットがかけられます。このキーをオンにすると指定したロケートポイントからプリロールで指定した量だけ戻ったところにロケートします。例えば、プリロールを5秒に設定し00:01:00:00にロケートすると、DPS24は00:00:55:00にロケートします。

SHIFTキーと使うとPRE/POST ROLL（プリ/ポスト・ロール）時間の設定ができます。



パラメータは、

PRE-ROLL　　プリ・ロール時間を設定します。

POST-ROLL　　ポスト・ロール時間を設定します（F3/F4）。

POST-ROLL（ポスト・ロール）機能はF3/F4キーを使ってオンします。オンの場合、プリ・ロールをオンにするとポスト・ロールもオンになります。

AUTO　　オート・レコード機能をオンにします。これをオンにすると、INポイントで選択したトラックのモニターがディスクからインプットに切り換わり、OUTポイントでディスク・トラックの再生に切り換わります。このスイッチをオンにすることで録音のリハーサルができます。

RECORDキーとPLAYキーをINポイントの手前で押すと、プロジェクトをINポイントまでディスクをモニターしながら再生し、INポイントでインプットに切り換わり録音モードに入ります。OUTポイントで録音モードが解除され、モニターがディスクに切り換わります。

PRE/POST-ROLLとCYCLE機能を同時に使うと、IN/OUTポイントをプリ/ポスト・ロールのオフセットをつけて何度もリピート再生できます。準備ができた時点でRECORDとPLAYキー（またはフットスイッチ）を押して録音を実行します。

例えば、INポイントを00:01:00:00に、OUTポイントを00:01:20:00に設定し、プリ/ポスト・ロールをそれぞれ5秒に設定してCYCLEをオンにすると、DPS24は、00:01:00:00と00:01:20:00の間でモニターを切り換え/パンチ・イン/アウトしながら、00:00:55:00と00:01:25:00の間で再生します。録音部分を聞くにはAUTOをオフにします。

FADER BANK　12個のフェーダーでどのチャンネルをコントロールするかを選択します。

INP MON　全てのインプット入力をモニターに送ります。インプット・モニターがオフ（初期設定）のときは、選択した録音トラックにより以下のようになります。

PLAYBACK	ディスク・トラックのモニター
RECORD	インプットのモニター
STOP	インプットのモニター

故に、録音パンチ・イン（手動、または自動で）のポイントまで再生すると、録音に選択したトラックの再生音が聞けます。パンチ・イン・ポイントでモニターは再生音からインプットに切り換わり、何を録音しているのかが聞けます。パンチ・アウト・ポイントではモニターは、またディスク・トラックの再生に切り換わります。再生を止めるとインプットが聞こえます。

インプット・モニターがオンのときは、録音に選択したトラックのインプットが常に（DPS24が再生、録音、停止中）聞こえます。

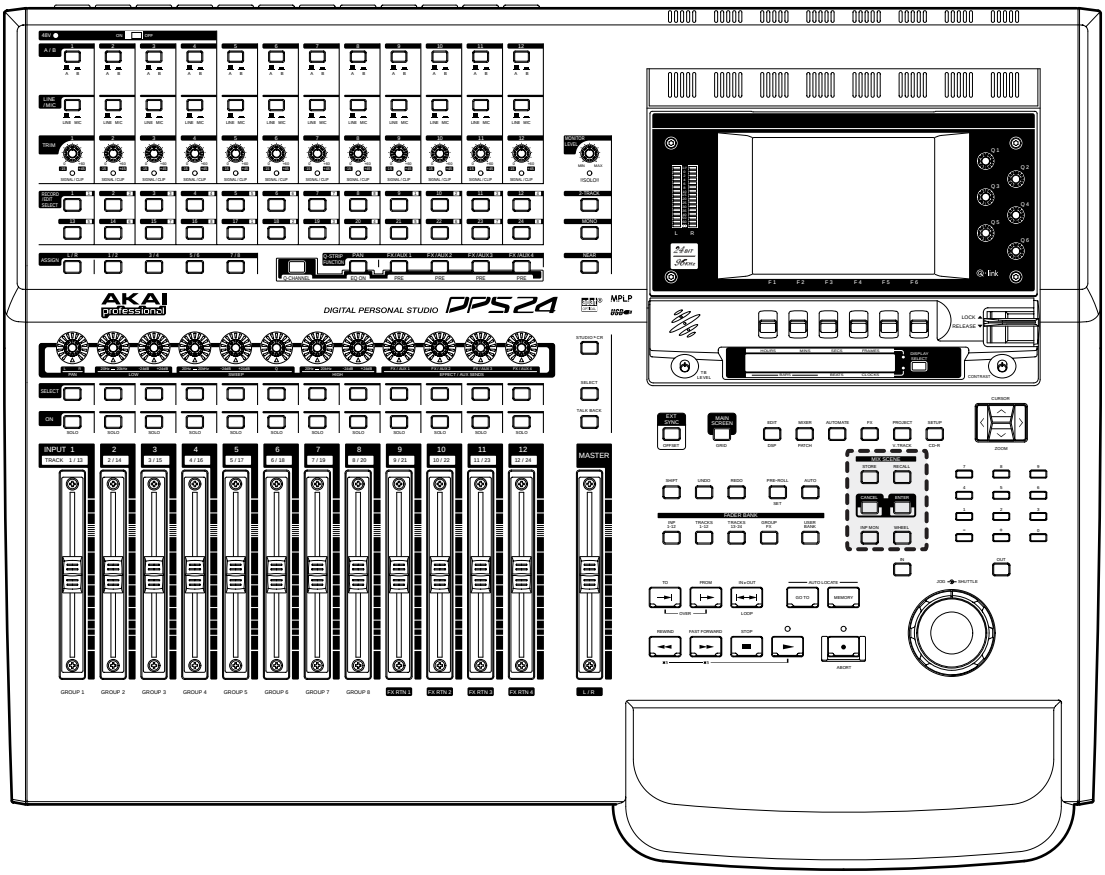
WHEEL　ジョグ/シャトル機能をオン/オフします。

CANCEL　メッセージが表示される作業（例、編集、デリート、名前、シーンのリコール、オート・ロケートのリコールなど）をキャンセルします。

ENTER　メッセージが表示される作業（例、編集、デリート、名前、シーンのリコール、オート・ロケートのリコールなど）を実行します。

➳***NOTE :*** *このときはCANCEL、及びEXECUTEはLCDスクリーンにも表示されます。これらの専用キーはシーンやオート・ロケートのリコールなどLCDまで手を伸ばすのが面倒なような操作の利便性向上のためにあります。*

MIX SCENE（ミックス･シーン）



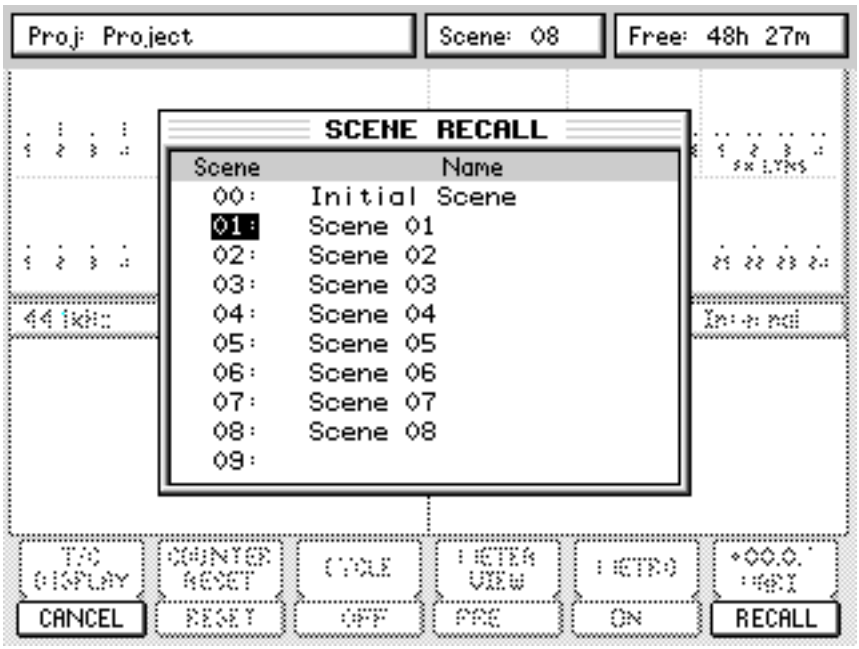
DPS24の1個のプロジェクトには最大100個のMIX SCENEを保存（STORE）し、呼び出し（RECALL）できます。これらはEQ、フェーダー位置、FXセンド設定などのミキサー設定のSNAPSHOT（スナップショット）です。シーンに保存される/保存されない項目は以下の表を参照ください。

保存される項目	保存されない項目
フェーダー	インプットA/Bの設定
PAN･ポジション	インプットTRIMの設定
チャンネルのオン/オフ	MIC/LINEの選択
FX/AUXセンド･レベル	モニター･レベル
FX/AUXのルーティング設定	MAIN/NEARFIELDの選択
GROUPのルーティング設定	MONOモニター･スイッチ設定
L/Rのルーティング設定	TALKBACKボタンの設定
EQ	TALKBACKのレベル
ダイナミックス	SOLOの設定
INPUTのソース設定	RECORDのパッチング
チャンネルのリンク設定	OUTPUTのパッチング
フェーズ･インバート設定	
アッテネーション	
内蔵FXの設定	

シーンを呼び出すにはSCENE RECALL（シーン･リコール）キーを使い、保存するにはSCENE STORE（シーン･ストア）キーを使います。

ミックスのシーンを呼び出すには、もしシーン･ナンバーが分かっているなら、RECALLキーを押し（キーが点滅）、隣接するテン･キーで2桁の数値（00～99）を打ち込み、ENTERキー（RECALLキーを押すと点滅）を押すとシーンが呼び出されます。

RECALLキーを押すと、以下のようなポップアップ画面が表示されます。



テン・キーで選ぶのと同じように、カーソルの上下キーでリストをスクロールしてシーンを選び、ENTERキー（またはRECALL [F6]キー）を押して選択したシーンを呼び出します。シーンが呼び出されるとポップアップ画面は閉じます。

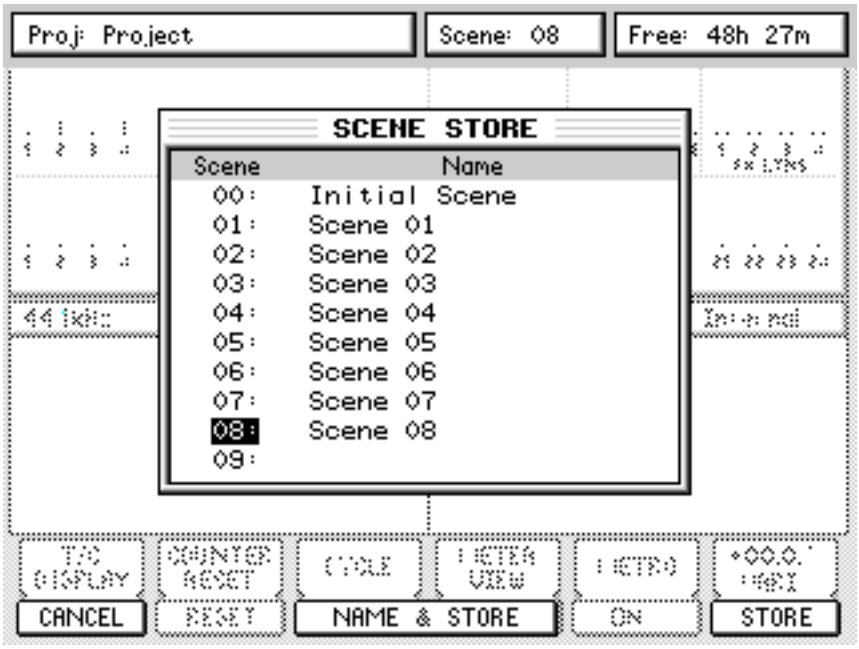
SCENE 00（イニシャル・シーン）についての重要事項

SCENE 00にはプロジェクトの最初のミキサー設定が収められており、プロジェクトをロードしたり、オートメーションの再生が開始されたりしたときに呼び出されます。ダイナミック・オートメーションがONの設定でPLAYキーが押されたときは自動的にSCENE 00が呼び出され、レベルやPANなどの可変コントロールのみでなく、全ての設定が現在の再生時間での正しい値になっているように設定します。
したがって、ダイナミック・オートメーションを使う前に最初に必要なミキサー設定をSCENE 00に保存し、また途中で初期設定の変更が必要になったときはそれを随時保存することが重要です。

例として、プロジェクトのSCENE 00には全てのチャンネルのEQがフラット（EQが設定されていない状態）に設定されているとします。そのプロジェクトの途中であるチャンネルにEQを掛けたとします。オートメーションを再生した途端に全てのEQはSCENE 00の設定に従いリセットされてしまいます。別の例として、途中でチャンネルをリンクしてステレオ・ペアを組み、チャンネルのPANをそれぞれ左右いっぱいに振ったとします。ここでSCENE 00にこのリンクとPANを保存していない場合は、PLAYを押した途端にリセットされてしまいます。

つまり、もしミキサーの設定に何か変更を加え、それを後から再現したい場合は、必ずSCENE 00に保存することを忘れないでください。

ミックス・シーンを保存するには、STOREキーを押します（キーが点滅）。同時に、以下のようなポップアップ画面が表示されます。



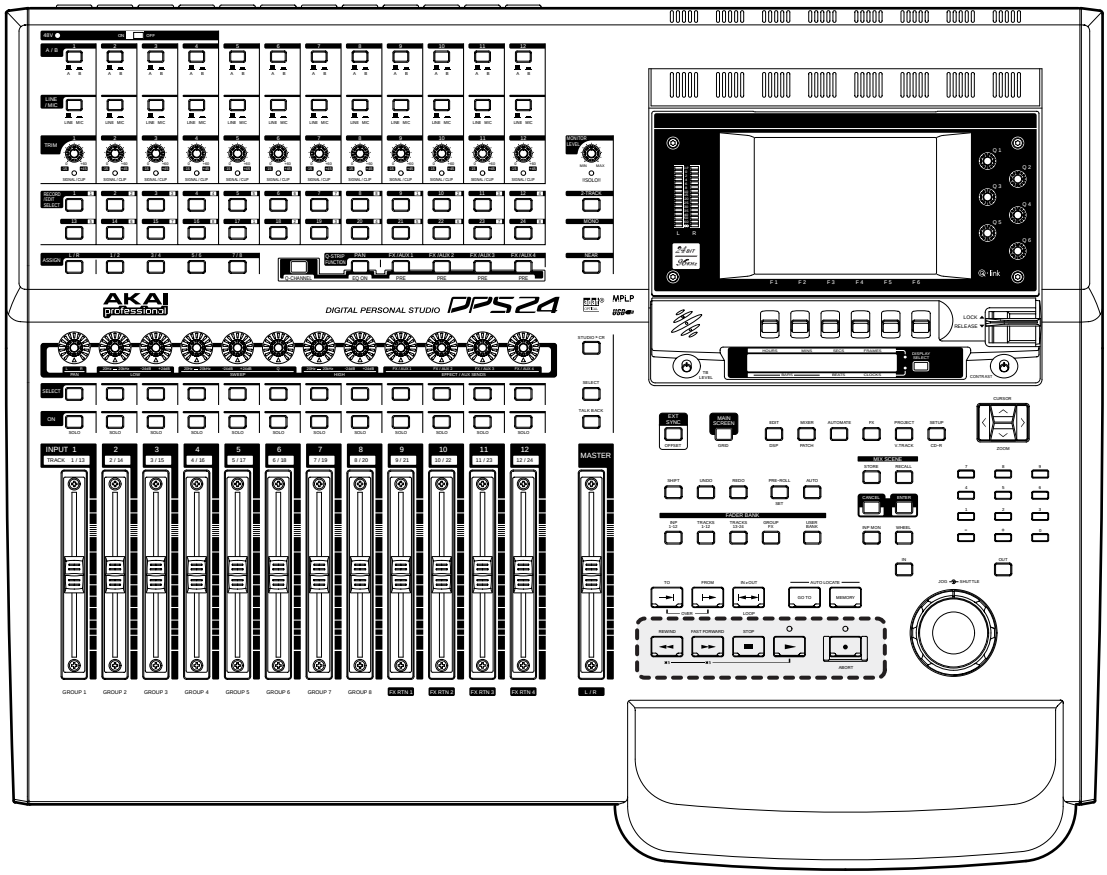
新規のシーンを保存するには、カーソルの上下キーを使ってリスト上で未使用（Unused）のシーンを選びます。点滅しているENTERキー、またはSTORE [F6]キーを押すと初期設定の「SCENE *nn* (*nn*はシーン・ナンバー)」という名前でシーンが保存されます。

もし、次の未使用のシーン・ナンバーが分かっているなら、直接2桁の数値を打ち込んで（02、22、54など）ENTERキー、またはSTORE [F6]キーを押すと、初期設定の「SCENE *nn* (*nn*はシーン・ナンバー)」という名前でシーンが保存されます。

また、上書きしたいシーンのナンバーが分かっているならば、テン・キーで数値を打ち込みENTER/STOREキーを押します。シーンが元の名前で上書き保存されます。

NAME & STORE [F3/F4]キーを使ってシーンに名前を付けることができます。このキーを押すと通常のネーミング画面が出て、シーンに適切な名前をつけられます。既存のシーンの場合は新しい名前で上書きされます。

トランスポート･キー



標準的なトランスポート･キーが配列されています。これらの機能は、

REWIND　プロジェクトを通常プレイの10倍速で巻き戻します。

プロジェクトをプレイ中にREWINDキーを押すとアナログのリール･トゥ･リールのように音を再生しながら5倍速で巻き戻します。

FAST FORWARD　プロジェクトを通常プレイの10倍速で早送りします。

プロジェクトをプレイ中にFAST FORWARDキーを押すとアナログのリール･トゥ･リールのように音を再生しながら5倍速で早送りします。

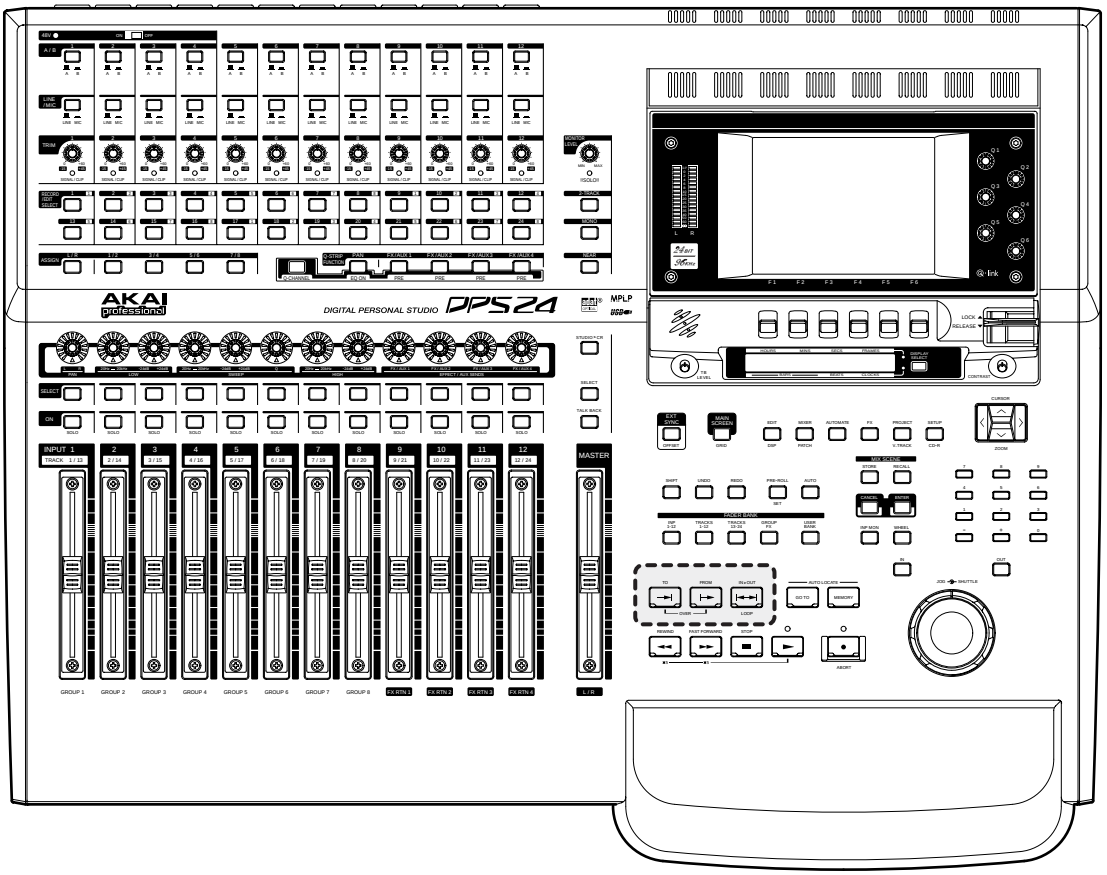
STOP　プレイ、巻き戻し、早送りなどを停止（ストップ）します。

PLAY　選択されたプロジェクトを再生（プレイ）します。録音中にPLAYキーを押すと、DSP24は録音（レコード）からプレイに変ります。

RECORD　録音（レコード）をします。プレイ中に録音をしたい場合は、PLAYキーを押しながらRECORDキーを（一般のアナログ･レコーダーのように）押します。ストップ状態からはRECORDキーを押しながらPLAYキーを押します。プレイと同時に録音が始まります。録音を停止するにはPLAYキーかSTOPキーを押します。SHIFTキーを押しながらRECORDキーを押すと録音が取り消され（録音を停止し、録音されたデータはプロジェクトからもディスクからも削除）ます。

編集プレイ･キー

メインのトランスポート･キーの上には編集プレイ時用の特別なキーがあります。

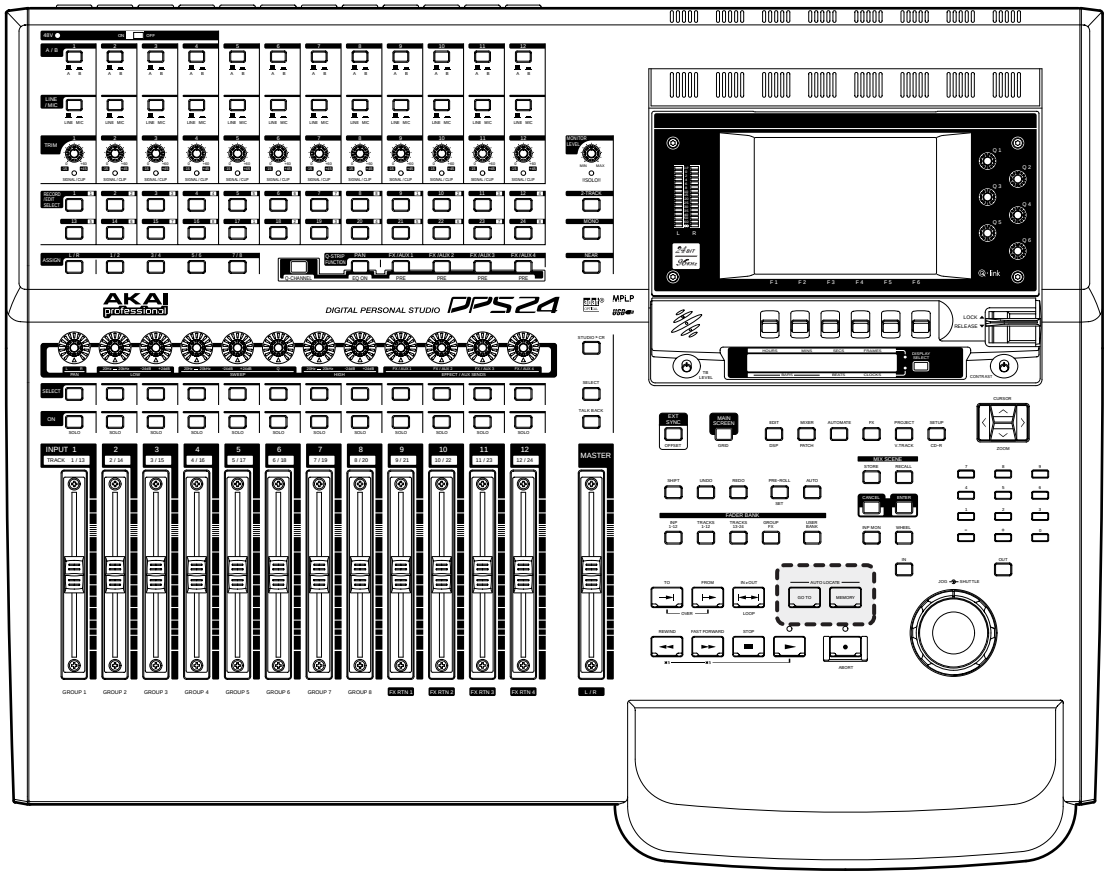


これらの機能は、

TO	現在のNOW時間までプレイします。PLAY-TO時間はSETUPモードで設定します。
FROM	現在のNOW時間からプレイします。PLAY-FROM時間はSETUPモードで設定します。
PLAY OVER	TOキーとFROMキーとを同時に押すと、現在のNOW時間を越えてプレイします。TO/FROMの時間はSETUPモードで設定したPLAY-TO時間とPLAY-FROM時間によります。
IN>OUT	INマーカーとOUTマーカーの間をプレイします。 SHIFTキーと使うとLOOP（ループ）機能となり、IN/OUTの範囲をリピート再生します。編集結果（ペーストやインサートを複数回つないだ場合など）の確認に便利です。

オート･ロケーター

編集プレイ･キーの隣なりにはAUTOLOCATEキーがあります。



これらの機能は、

GOTO　　このキーを押すと以前メモリーした100個(00～99)のロケート･ポイントの中の1ポイントにアクセスできます。

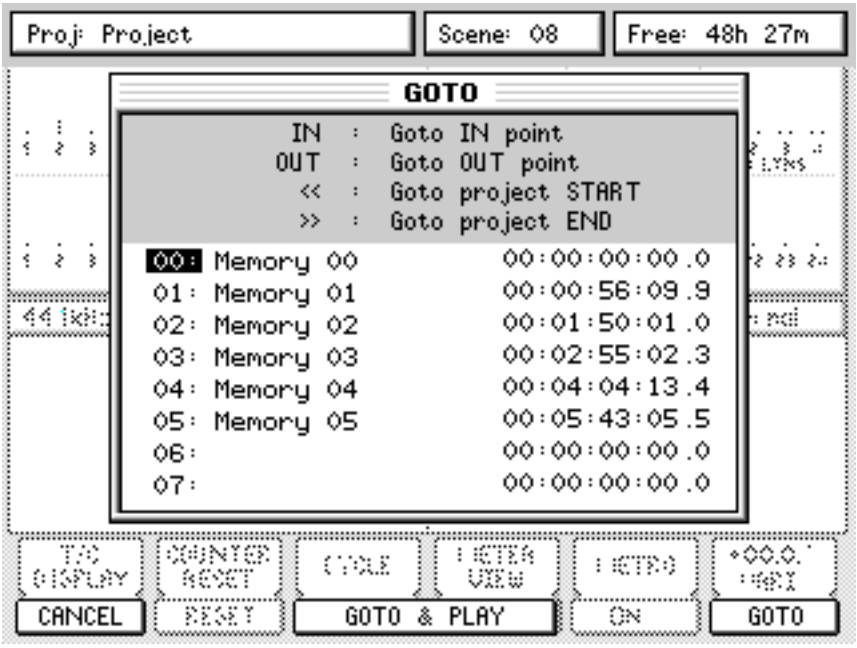
SHIFTキーとGOTOキーを押すとテン･キーでロケート時間を入力できるポップアップ画面が表示されます。

MEMORY　　ロケート･ポイントをメモリーします。

AUTOLOCATOR（オート･ロケート）

もし移動したいロケート･ナンバーが分かっているなら、GOTOキーを押し、テン･キーを使って2桁の数値を打ち込み、点滅するENTERキーを押します。プロジェクト内のそのオート･ロケート･ナンバー地点に移動します。この機能はプロジェクトが再生中でも働きます。再生中にGOTOキーを押すと、再生が止まり、その地点に移動します。PLAYキーを押してそこから再生をはじめます。

GOTO機能は画面表示を参照せずに使えるように作られていますが、GOTOキーを押すと以下のようなポップアップ画面が表示されます。



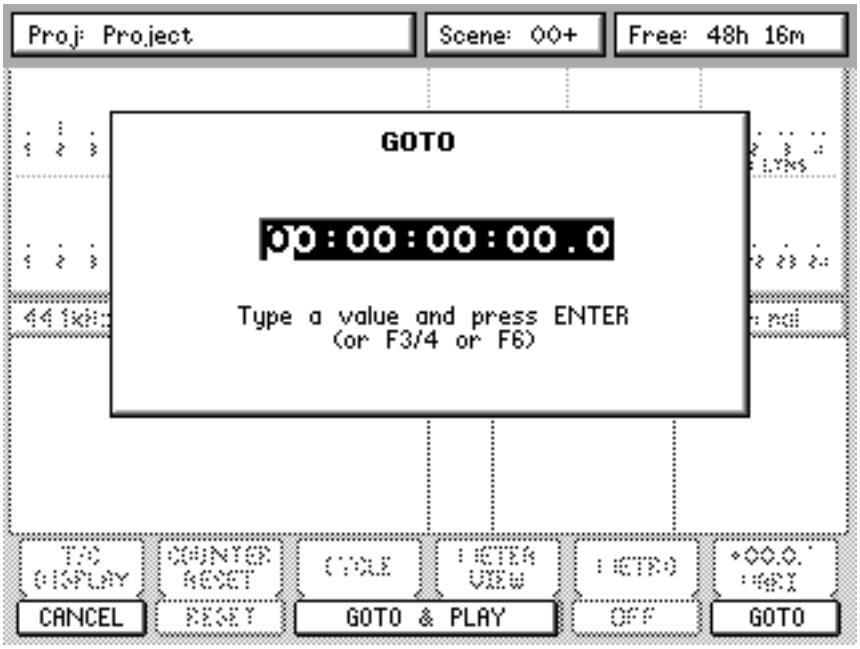
ここで、

- GOTOキーの後にINキーを押すとINポイントに移動。
- GOTOキーの後にOUTキーを押すとOUTポイントに移動。
- GOTOキーの後にREWINDキーを押すとプロジェクトのスタート･ポイントに移動。
- GOTOキーの後にF.FWDキーを押すとプロジェクトのエンド･ポイントに移動。
- GOTOキーの後にテン･キーでロケート･ナンバーを打ち込み、ENTER/GOTO [F6]キー、またはGOTO & PLAY [F3/F4]キーを押す。
- GOTOキーの後にカーソルの上下キーでリスト内のロケート･ポイントを選択し、ENTER/GOTO [F6]キー、またはGOTO & PLAY [F3/F4]キーを押す。

ENTER、またはGOTOキーを押すとメモリーされているロケート･ポイントに移動しますが、 GOTO & PLAY [F3/F4]キーを押すと、選択したロケート･ポイントに移動し、自動的にPLAYを開始します。

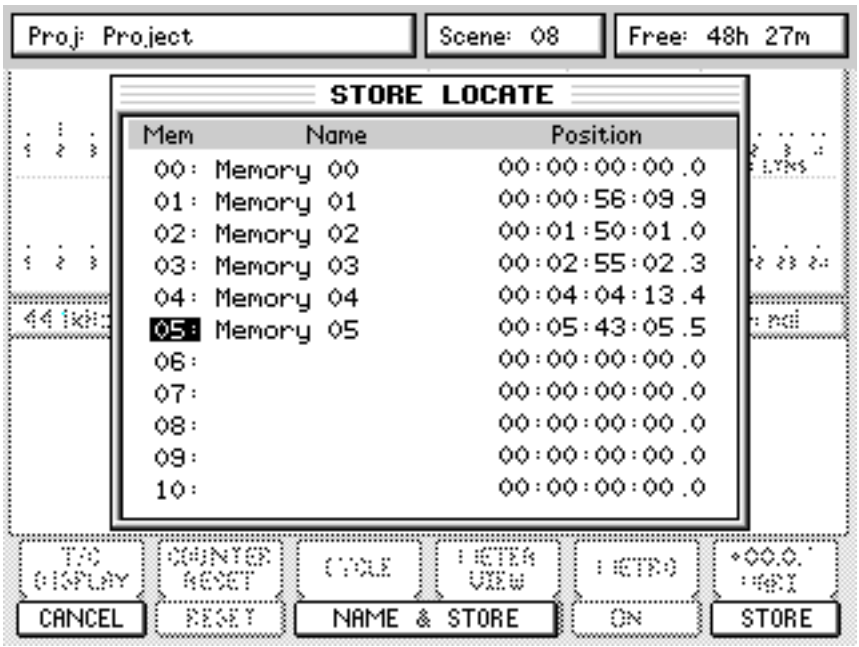
いずれの方法でもロケートを選ぶと、ポップアップ画面が閉じます。

SHIFTキーとGOTOキーとを押し、タイムコードの時間を指定してロケートすることもできます。これらのキーを押すとテン・キーを使ってタイムコード時間を入力するポップアップ画面が表示されます。



ロケート・ポイントを保存するには、MEMORYキーを押し、2桁の数値を打ち込んでENTERキーを押します。これで現在の時間（位置）が選択したメモリー・ポイントに保存されます。

MEMORYキーを押すと、以下のようなポップアップ画面が表示されます。

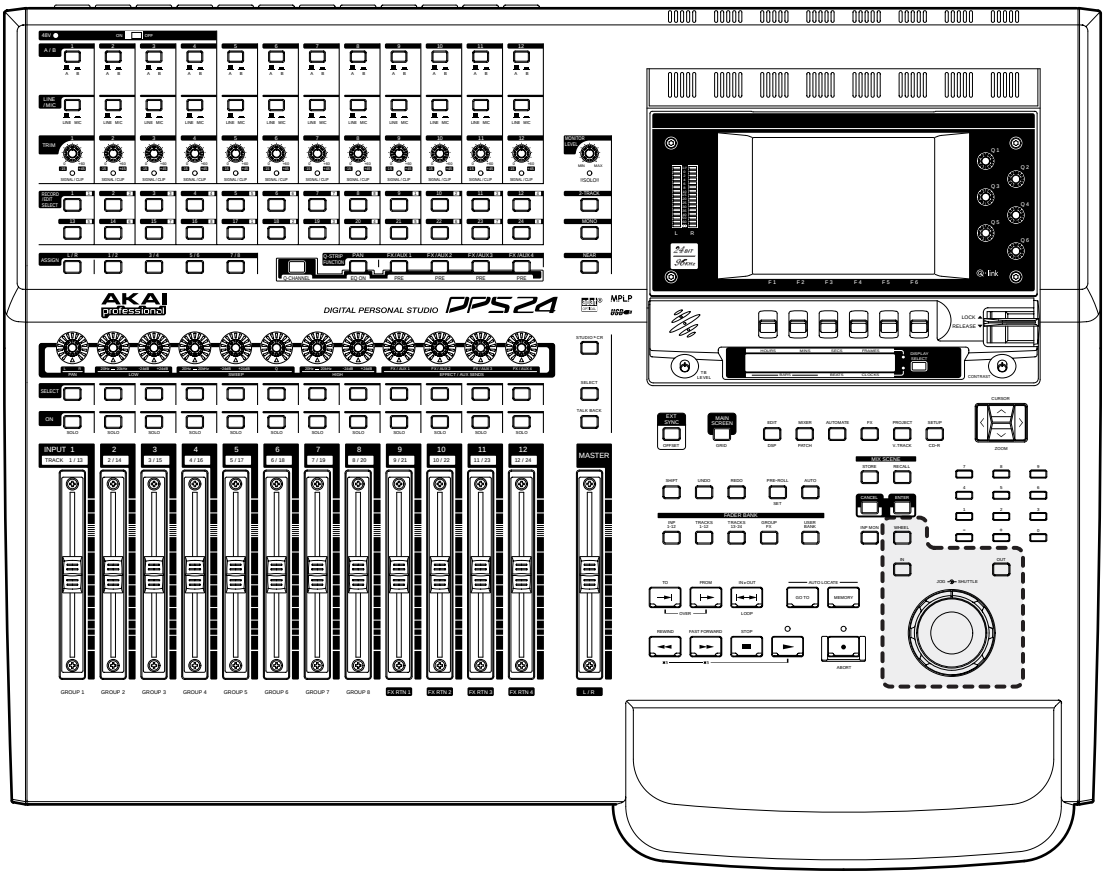


このリストを使ってカーソルの上下キーで保存するロケート・メモリーを選択します。[F3/F4]キーを押してロケート・ポイントに名前を付けることもできます。保存されたロケート・ポイントはGOTOキーを使った前述の方法で呼び出せます。

ロケート・メモリーを選択するとポップアップ画面が閉じます。

ジョグ/シャトル・ホイール

DPS24のジョグとシャトルは一体化されています。



外側のシャトル・ホイールで可変スピードのフォアワード/リバース・プレイができます。内側のジョグ・ホイールではオーディオのリール・ロックやスクラブができます。24トラックでのスクラブが可能です。

> ***NOTE：** シャトルやジョグを使ってリバース・プレイをするときはオートメーション・データは無視されます。フォアワード・プレイではオートメーション・データも再生されます。*

INキーの上にあるWHEELキーを使ってホイール自体の動作を停止させることができます。重要なプレイ（例えば、最終ミックスダウン時）で間違って触って動いたりすることを防止できます。WHEELのスイッチがオンしていれば、プレイ中はいつでもエディット・ ポイントやロケート・ ポイントを探すためにジョグ・ホイールを使ってスクラブすることができます。

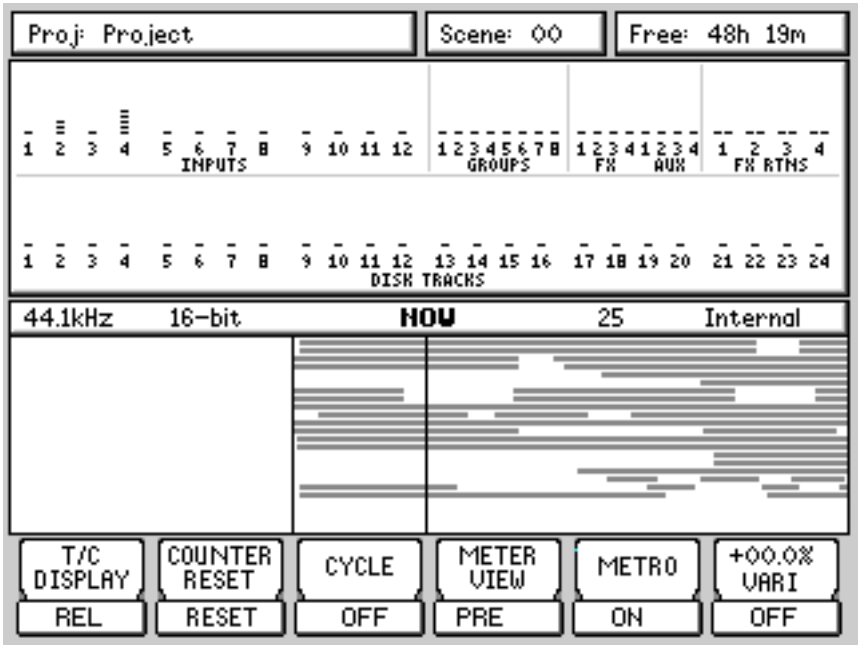
IN、OUTキー

いずれかのキーを押すと現在のNOW時間をIN、またはOUTポイントとしてマークします。IN/OUTポイントは走行中でもマークできるので、エディット・ポイントをマークしたりエディット領域を指定したりするために、いちいちプレイを中断する必要がありません。IN/OUT領域がマークされると、その領域がLCDのトラック表示上でハイライト表示されます。

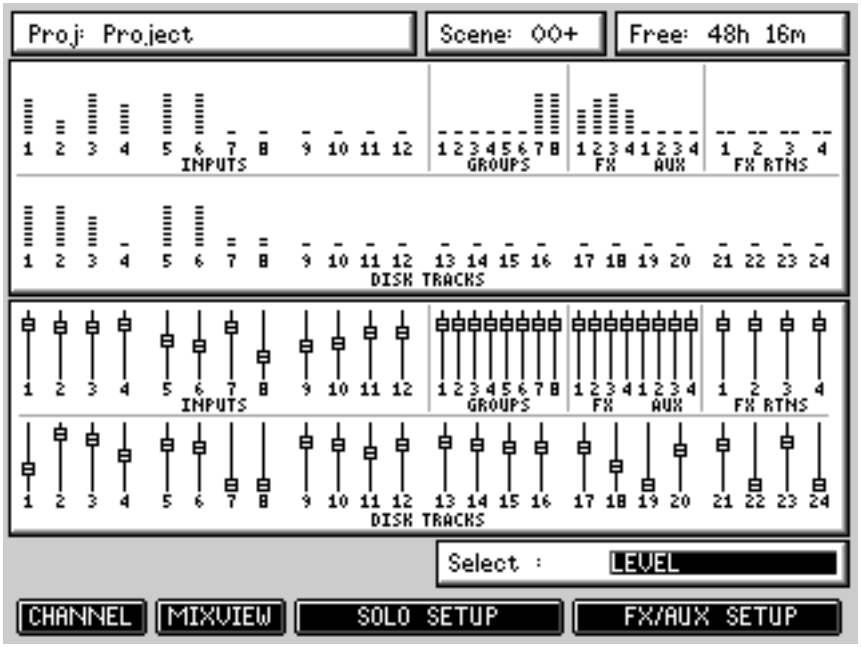
> ***NOTE :** OUT時間をIN時間の前に設定することはできますが、音声データの編集やオフラインDSP処理をしようとすると、指定領域が不正である旨の表示が出ます。言い換えれば、編集時にIN/OUTキーを使う場合は、IN時間は必ずOUT時間の前になければなりません。*

LCD表示

メインの作業画面（MAINとMIXERページ）のデザインは一貫性を保っています。



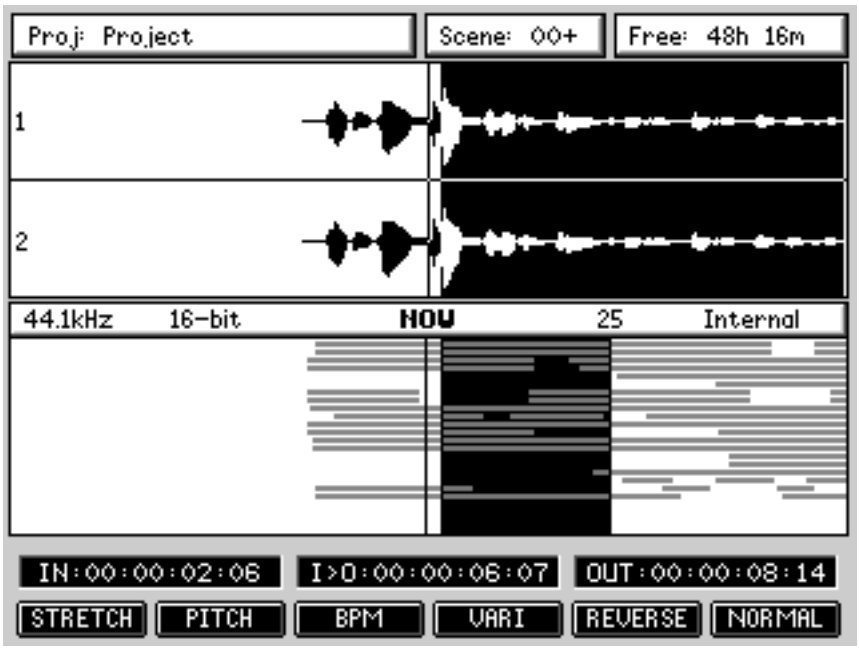
MAIN画面



MIXER画面

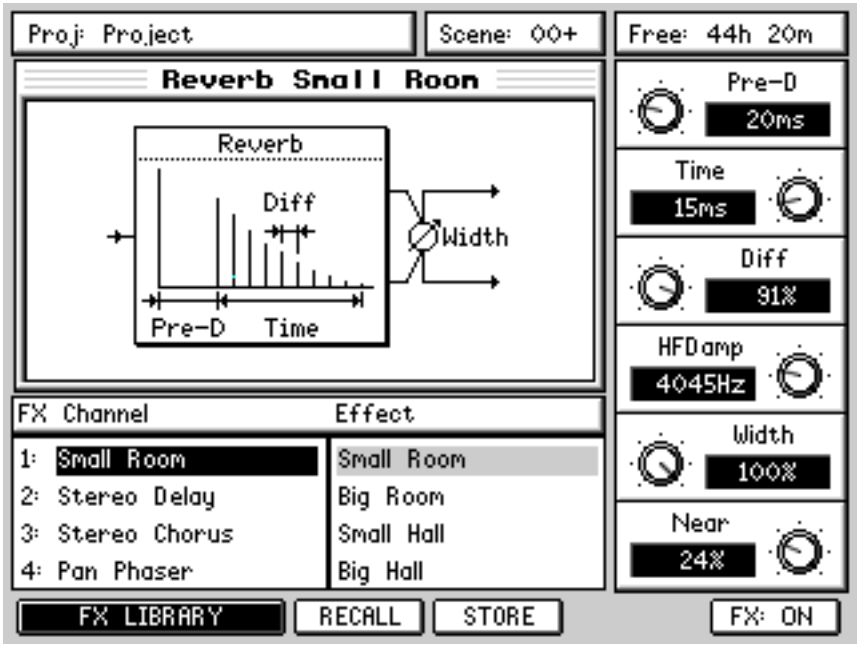
二つの画面はトラック・メーターがスクリーンの上半分に、下半分はトラックの表示、またはミキサーのチャンネル表示となっています。

同様に、種々のエディット・ページも一貫性があります。



エディットではメーター表示が重要ではないので、スクリーンの上半分はエディット・トラックの波形表示に、下半分はトラック表示となっています。オフラインDSPエディット・ページも同様の画面構成になっています。

他のページはウィンドウが論理的に分けられています。例えば、FXページは、

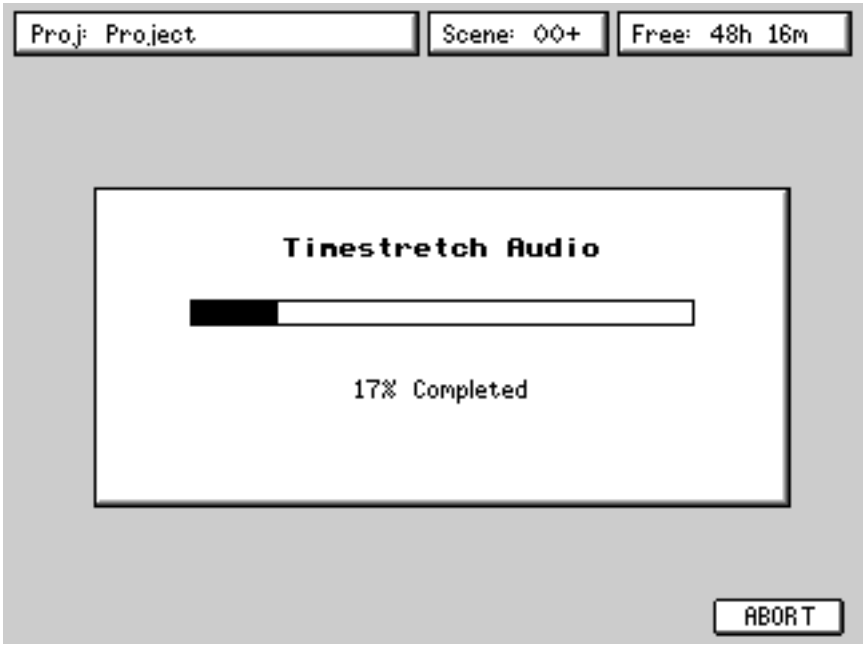


全てのページで、ページの最上部に、選択されているプロジェクトとミックス・シーンの名前、およびディスクの空き容量が表示されています。

PROMPTS（プロンプト）

DPS24は、適宜プロンプト画面を使って機能設定などのガイド役としています。例えば、

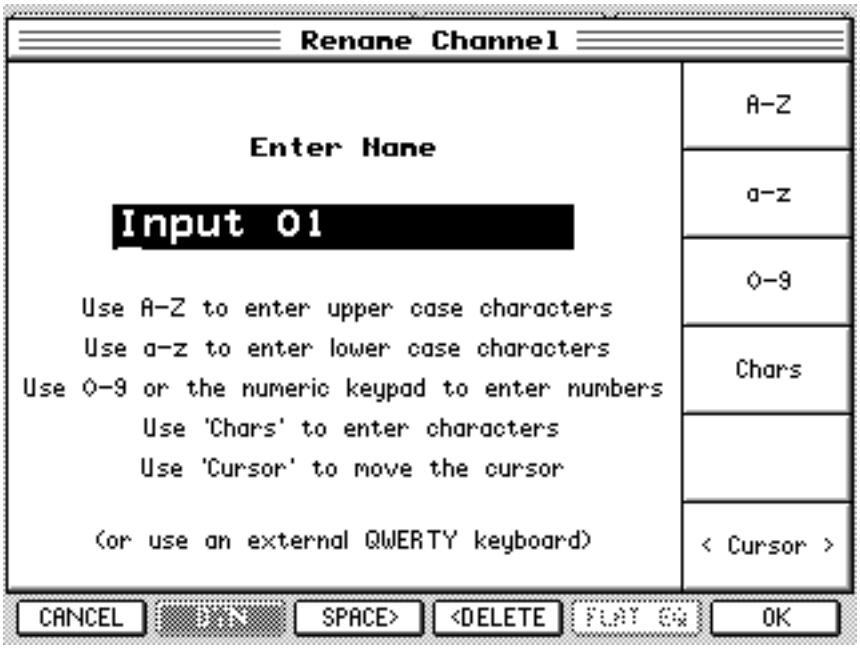
DPS24は、時間がかかる処理をする場合には、進行具合を表示します。例えば、



NAMING（ネーミング）

DPS24では、アイテムにパネル上で名前を付けることができます。ですが、PS2タイプのキーボードは文字の入力が容易であり、コンピュータ取扱店で安価なものも出回っているので、キーボードの接続、使用をお薦めします。

名前を付ける場合は、以下のようなポップアップ画面が表示されます。



Q1ノブを使ってA～Zの大文字を入力できます。

Q2ノブを使ってa～zの小文字を入力できます。

Q3ノブ（またはテン・キー）を使って0～9の数値を入力できます。

Q4ノブを使って特殊文字（! @ $ % & ( ) など）を入力できます。

Q6ノブを使ってカーソルを左右に移動できます。

[F3]キーを使ってスペースを挿入します。

[F4]キーを使ってバック・スペース/デリートします。

この方法で名前の入力が一応できますが、外部のキーボードで入力する方が簡単です。

ソフト・キー

LCD画面の最下部に、種々のソフト・キーが使われています。

COPY　これは典型的な「実行」キーです。

MIXVIEW　これは典型的な「ページ・アクセス」用のキーです。

SET CLOCK　これは2倍幅の「実行」キーです。

これは2倍幅の「ページ・アクセス」用キーです。

いくつかのソフト・キーは「オン/オフ」スイッチとして使われます。

機能が「オン」を現します。

機能が「オフ」を現します。

2倍幅の同様のソフト・キーも使われています。

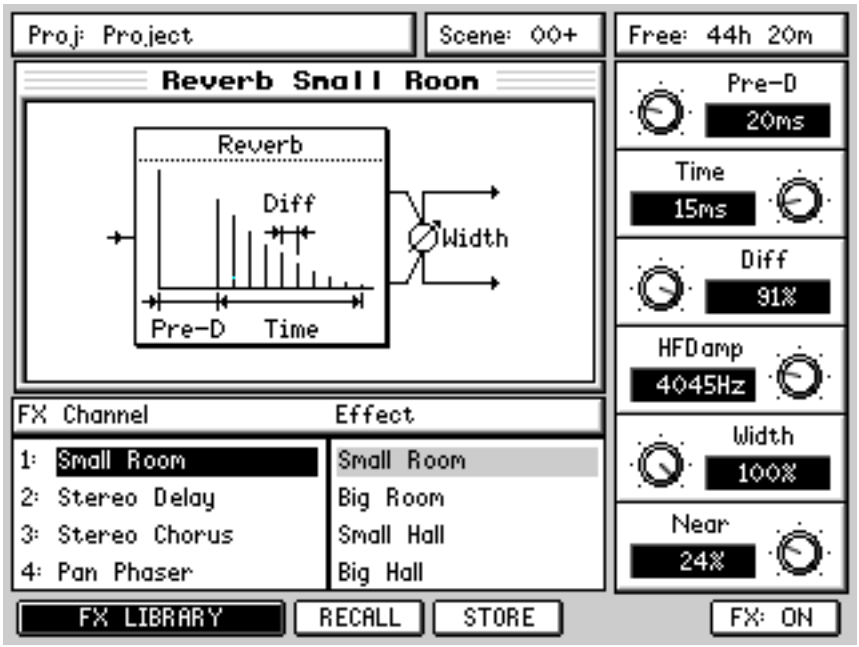
LEDキー

LED付きのキーは、その機能が選択されると点灯します。

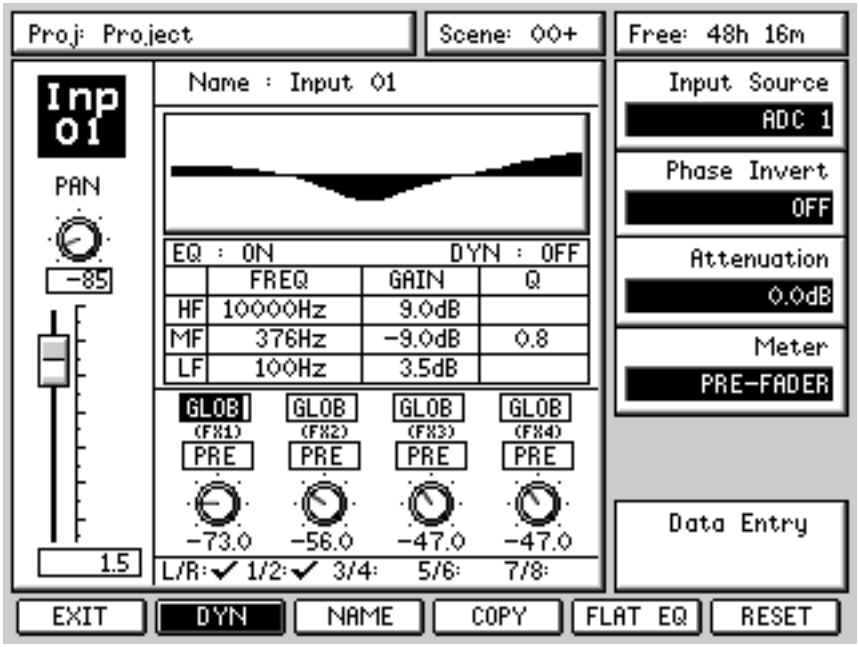
キーによってはSHIFTキーと使う（例えば、SHIFTキーとEDITキーとでDSP機能）SHIFT機能があります。その機能が選択されると点滅し、SHIFT機能が有効であることを示します。

LCD画面内の移動

ほとんどのページの画面右側にあるQ-LINKノブを使ってパラメータに即座にアクセスできるようになっています。一例としてはFXのページがあります。



ここでは、カーソル・キーを使ってFXチャンネルとFXタイプを選び、Q-LINKノブを使ってそれらのパラメータを直接設定できます。DPS24の大抵のページはこのような構成になっていて、カーソル・キーを移動しながらそれぞれのパラメータを設定する煩わしさがありません。しかし、多数のパラメータのあるページが無い訳ではありません。一例としては、CHANNELページがあります。



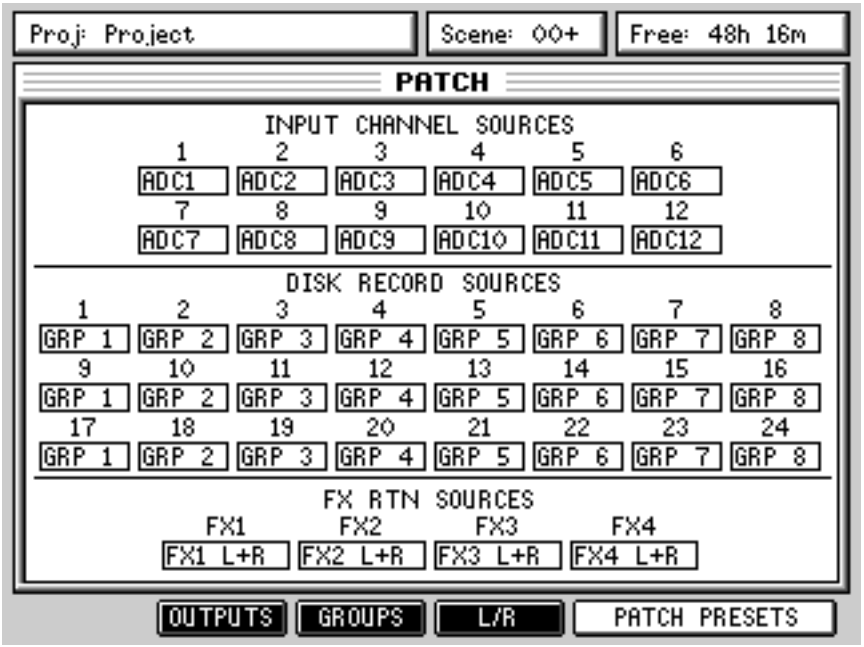
このようなページでは、パラメータ間をカーソル・キーで移動します。

数値をエディットするには、

- テン・キーを使って直接数値を入力する。
- DATA +/-キーを使って数値を増減する。
- Q6ノブをデータ入力エンコーダーとして使って入力する。

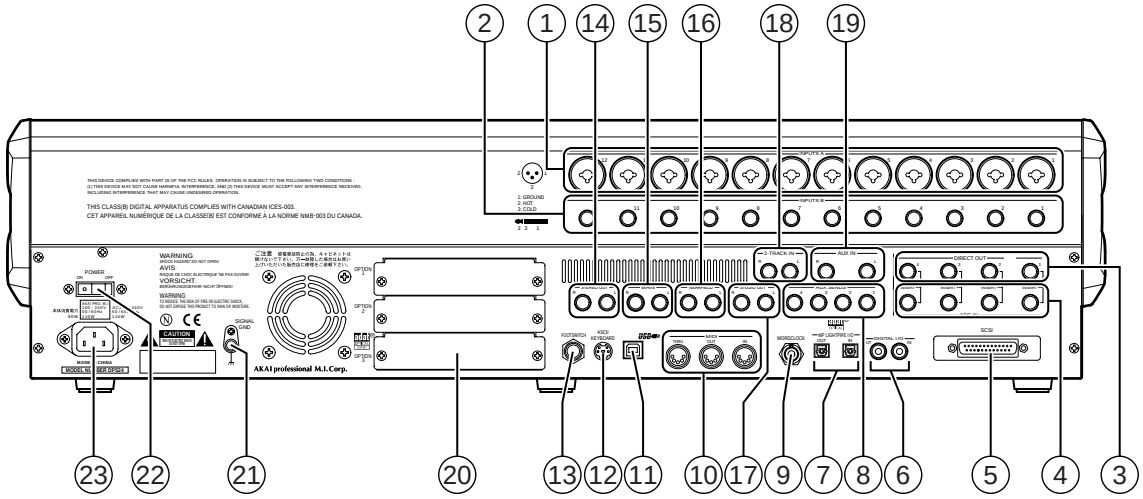
この例ではQ-CHANNEL機能を使って設定する方が早く、使いやすいでしょう。

ですが、ページによっては多数のフィールドがあり、カーソル・キーを使ってカーソルを移動し、DATA +/-キーを使ってそれぞれの設定を切り換える必要があるものがあります。この一例がPATCHページです。



けれども、このようなページは少数です。また、これらは一度設定したら頻繁に変更するようなものではありません。ほとんどのページでは、パラメータの設定はQ-LINKコントロールやQ-STRIP/Q-CHANNELのエンコーダーを使っての専用コントロールが可能です。

リアパネル



リアパネルにはアナログ機器やデジタル機器との接続のための種々のコネクタがあります。

1 インプット - バンクA
リアパネルの一番上は二列のアナログ・インプットがあります。上の列がバンクAでXLRとホーン・ジャックのコンビネーション・ジャックです。これらはXLRコネクタ、または1/4インチのステレオ・ホーン・ジャック（バランス型）を接続します。

2 インプット - バンクB
二列目のインプットはバンクBで、ステレオのホーン・ジャック（バランス型）です。

バンクA、Bの切り換えはコントロール・パネル上部のスイッチで行ないます。

3 チャンネル・インサート・センド/ダイレクト・アウト
4 チャンネル・インサート・リターン/ADCインプット
インプット1～4はバランス型のインサート・ポイントがあり、ノイズ・ゲートやコンプレッサーなどのような業務用の外部プロセッサーを接続できます。ＤＰＳ２４の各チャンネルにはコンプレッサー/ゲートが内蔵されていますが、外部のチューブ・タイプやその他の機器を使いたい場合もあるでしょう。

チャンネル・インサート・センド（3）はバランス型のダイレクト・アウトとしても使えます。また、チャンネル・インサート・リターン（4）はDPS24内蔵のプリ・アンプをバイパスして外部プリ・アンプなどが使えます。

5 SCSIコネクタ（オプション）
オプションのSCSIコネクタ（IB-24SCSI）を取り付けるとDPS24に外部SCSI機器を接続できるようになります。

6 デジタルI/O
これらのRCAピン・コネクタはSPDIFフォーマットのデジタル・オーディオ入出力です。入力はDPS24内部のどのチャンネルへもアサインできます。出力は内部の種々のオーディオ・ソースがアサインできます（初期設定はマスターSTEREO L/Rバス）。

7 MPLP（Multi-Purpose Light Pipe）、多目的オプチカルI/O
これらのオプチカル・コネクタは8-チャンネルのADAT™フォーマット入出力やステレオのSPDIFフォーマット・オーディオ信号入出力としても使えます。

8 AUX SENDS 1～4
AUX SEND 1～4は初期設定として、外部エフェクト・プロセッサーへの出力となっています。内部設定を変更して他のオーディオ・ソースをパッチすることもできます。

9 WORDCLOCK I/O
WORDCLOCK（ワードクロック）をシンク・ソースとして選択した場合は、このBNCコネクタでワードクロックを受けます。その他の場合はBNCコネクタからワードクロックを供給します。

J MIDI IN/OUT/THRU
シーケンサーのような外部MIDI機器との同期のため、MIDI INコネクタでMIDIタイムコードやMIDI

クロックを受けます。
MIDI OUTコネクタからはシーケンサーなどの外部機器がDPS24と同期できるようにMIDIタイムコードを出力します。また、MIDI OUTはDPS24から外部MIDI機器（サンプラー、音源モジュールなど）のコントロール（ミックス）のためVOLUMEやPANなどのMIDI情報も出力できます。

MIDI THRUコネクタはMIDI入力に入ってきたMIDIデータを出力します。

K USBコネクタ
このコネクタは将来の拡張用です。

L PS2キーボード・コネクタ
DPS24のファイルの名付け用にPS2タイプのキーボードを接続できます。

M FOOTSWITCH入力
この1/4インチのホーン・ジャック端子にフットスイッチをつないで、DPS24の録音やプレイのコントロールをすることができます。また、Alesis社のLRC™リモート・コントローラーを接続し簡単なリモコン操作もできます（例えば、離れたスタジオやボーカル・ブースでのボーカルのオーバーダビング時に）。

N MASTER STEREO出力
このバランス型出力はステレオ・マスター機の入力端子に接続します。

O MAIN MONITOR出力
このバランス型出力はコントロール・ルームのメイン・モニター・アンプやパワード・スピーカーのライン入力に接続します。

P NEARFIELD MONITOR出力
このバランス型出力は小さなモニター・システムのライン入力に接続します。DPS24のコントロール・パネル上のNEARキーでMAINとNEARFIELDモニター・システムの切り換えができます。

Q STUDIO FOLDBACK出力
これらの出力はスタジオのレコーディング・エリア、ボーカル・ブースなど離れた場所にある別のモニター・システム（一般にヘッドホン・アンプを使ったモニター・システム）に接続します。これらの音声信号は、トラック録音やオーバーダビング時に、AUX 3/4を介して独立したミックス信号として出力されます。

> ➳***NOTE：****STUDIO出力のいずれかが使われると、関連するAUX出力(AUX3、またはAUX4)は機能できなくなります。*

R 2-TRACK入力
これらのRCAピン・コネクタにステレオ・マスタリング機の出力を接続します。DPS24のコントロール・パネル上の2-TRACKキーでこの入力信号をモニターできます。

S AUX IN入力
バランス型のステレオ入力端子で種々の使い方があります。外部サブ・　ミキサーの出力（例えば、ミックスダウン時にシーケンサーで同期している音源モジュール、サンプラー、ドラムマシーンなど用の入力チャンネルの数を増やすため）の取り込みやステレオ・エフェクトのリターンとして使われます。初期設定では、この信号はステレオのAUXミキサー・チャンネルを介してSTEREO L/Rバスにマスター・ステレオ・フェーダーの前で送られます。AUX IN入力はDPS24内で自由にパッチングができ、レコード・ソースとして使うこともできます。

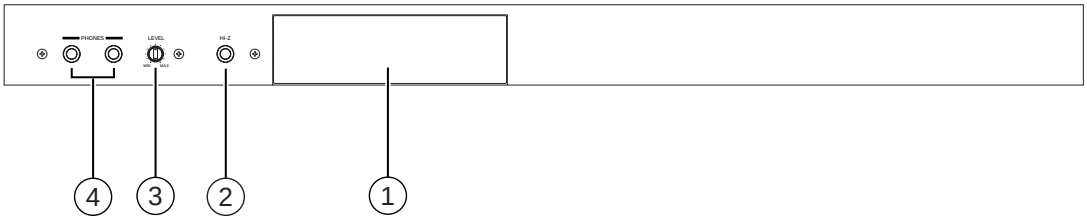
T EXPANSIONスロット
オプションの拡張ボード取り付け用のスロットです。

U GROUND端子
この端子は電源ハムや雑音がある場合それを軽減するために金属アース部分に接続します。

V POWERスイッチ
DPS24の電源をオン/オフします。

W 電源ソケット
AC電源に付属の電源コードを使って接続します。日本国内ではAC100V、50/60Hzです。

フロントパネル



1 CD-R/RWドライブ
IDEタイプのCD-R/RWドライブを装着できます。

2 HI-Z（ハイ・インピーダンス）ギター・インプット
エレキ・ギター（または、ベース・ギター）を直接このハイ・インピーダンス・インプットに接続します。このインプットを使うと、インプット12が使われたことになり、リア・パネルのインプット12A、12B共に使えなくなります。

3 HEADPHONE出力
2個のヘッドホン出力があります。どちらも同じ（並列接続）で、MONITOR出力と同じ信号が出力されます。

4 HEADPHONEレベル
ヘッドホン出力のレベルを調整します。

DPS24の立ち上げ

モニター・アンプのレベルが下がっていることを確認し、DPS24のリア・パネルにあるPOWERスイッチをオンします。起動時は以下のような画面が表示されます。

やがて次の画面に変わりディスク・スキャンを始めます。

ディスク・ スキャンが終わると、画面の下部に認識されたドライブのアイコンが表示されます。普通は内蔵のハード・ディスクとCDドライブ（装着時）が表示されます。

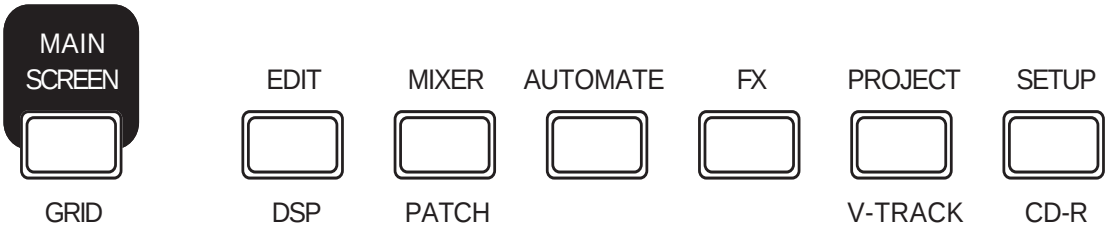
> ➳**NOTE :** *立ち上げ時にLCD上に何も表示されない場合は、LCD CONTRAST（LCDコントラスト）が最低になっていないことを確認してください。コントラストを下げると、見る角度によってはほとんど何も見えない場合があります。*

もしDPS24が上述のように立ち上がらない、例えば「NO DRIVES DETECTED(ドライブが見つかりません)」のエラー・メッセージが出たり、CDドライブのアイコンが画面下部に表示されなかったり（装着されているのに）などの場合は、AKAI professionalの販売代理店、またはサービス係に連絡してください。

DPS24が正しく立ち上がったものとして、MAIN SCREENキー（またはお使いになりたいモードの）を押します。

モード

LCD部の下にはDPS24のモード・キーがあります。



それらは、

MAIN SCREEN　これは通常の操作に使うメインの画面です。プロジェクト名、メーター、プロジェクトのトラック表示などがあります。

SHIFTキーと使うとプロジェクトのトラック表示を拡大できます。

EDIT　コピー、カット、ペーストなどのオーディオ・　データの編集ができます。SHIFTキーと使うとタイムストレッチ、ピッチ・シフトなどのDPS24のオフラインDSP処理が可能です。

MIXER　ミキサーとチャンネル設定を表示します。SHIFTキーと使うとPATCHページを表示しDPS24内の信号送りの設定ができます（コントロール・パネルで行なう方が早いですが）。

AUTOMATE　オートメーション機能の設定をします。

FX　DPS24内蔵のエフェクトの選択や編集をするエフェクトのページを表示します。

PROJECT　プロジェクトのロード、新規作成をします。SHIFTキーと使うとバーチャル・トラック機能が使えます。

SETUP　タイムコード、デジタル・シンク設定など、DPS24全体に関わるパラメータの設定をします。

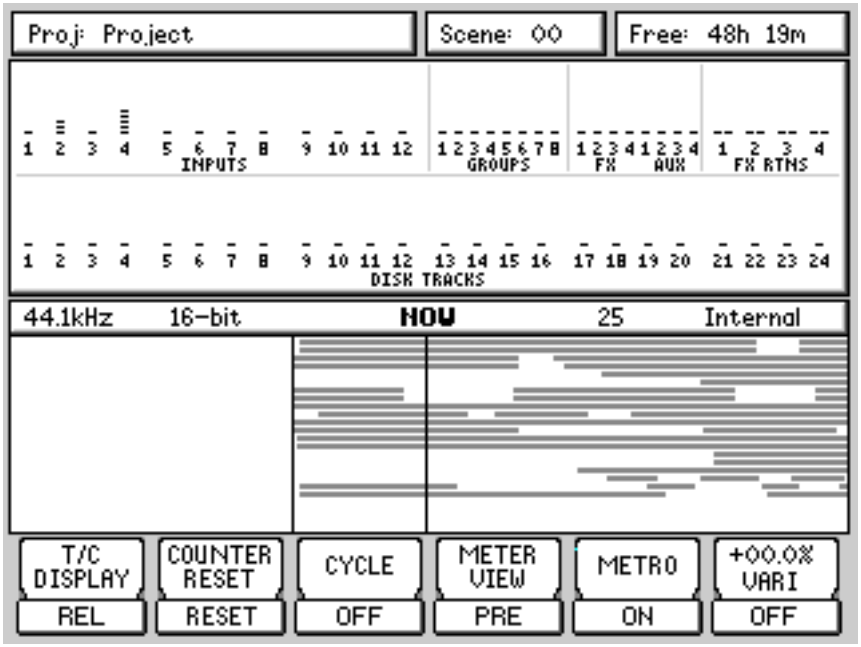
SHIFTキーと使うとCD-R（別売）を使ったデータ・バックアップ、マスタリング、再生などの機能が使えます。

DPS24操作における大きな機能の一つとして、別のモード、あるいは別の機能を使うために、いちいちプレイ(または他の動作)をストップする必要がありません。ですから、例えばレコーディング中に、AUTOMATEモードに切り換えてオートメーションのパラメータをあらかじめ設定することができます。また、プレイ中にEDITモードに切り換えてトラックのエディットを始められます。同様に、プレイ中にQ-チャンネルを機能させてチャンネルのEQを調整したり、FXモードに切り換えてエフェクトを設定したりできます。

言い換えると、DPS24のオペレーション・システムは、何か他のことをするために、今していることを中断する必要がなく、制作作業の流れを邪魔しないように考えられています。

MAIN SCREEN (メイン・スクリーン)

プロジェクトをロードしてMAIN SCREENキーを押すと、以下のような画面が表示されます。



プロジェクトの全体とインプット、8グループ、FXセンドとリターン、およびディスク・トラックのレベル・メーターが表示されています。SHIFTキーと</>(左右)キーを使うとトラック表示の横軸（時間）のズーム・イン/アウトができます（縦軸のズームはできません）。

ソフト・キーの機能は、

T/C DISPLAY　時間表示部の時間表示を、ABS（絶対時間）、またはREL（相対時間）表示を選択します。

COUNTER RESET　REL（相対時間表示）の場合、任意のポイントを00:00:00:00にリセットします。

CYCLE　CYCLE機能をオン/オフします。オンにすると、INポイントとOUTポイントとの間でループ再生ができます。

> ➳**NOTE :** *CYCLE再生は継ぎ目無しでの再生はできません。指定領域の再生開始時に少々時間が空きます。*

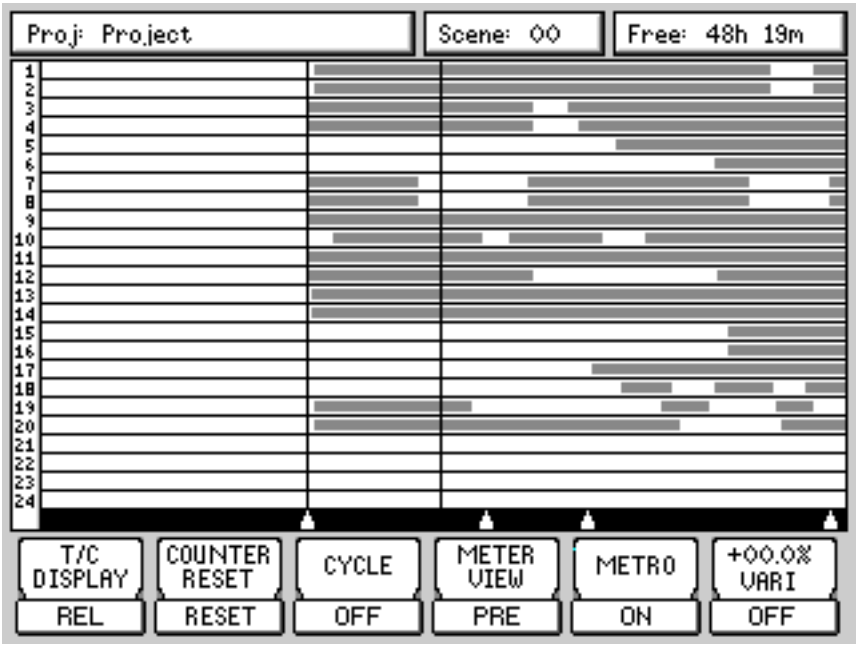
METERS　メーター表示をプリEQか、プリ・フェーダー、またはポスト・フェーダーかを切り換えます。

METRO　メトロノーム機能をオン/オフします。オンにすると、メトロノーム音がMONITOR OUTとHEADPHONES出力から聞こえます。メトロノームの拍子の設定はTEMPO MAP（SETUP/TEMPO参照）の設定によります。メトロノームのレベルの設定はSETUP/PREFSで行ないます。

VARI　VARISPEED（バリ・スピード）機能をオン/オフします。キーの横のQ6ノブを使ってバリ・スピードの速度を設定できます。プロジェクトの再生中でもオン/オフの切り換え、スピードの調整ができます。

GRID（GRaphic Interface Display）グリッド表示

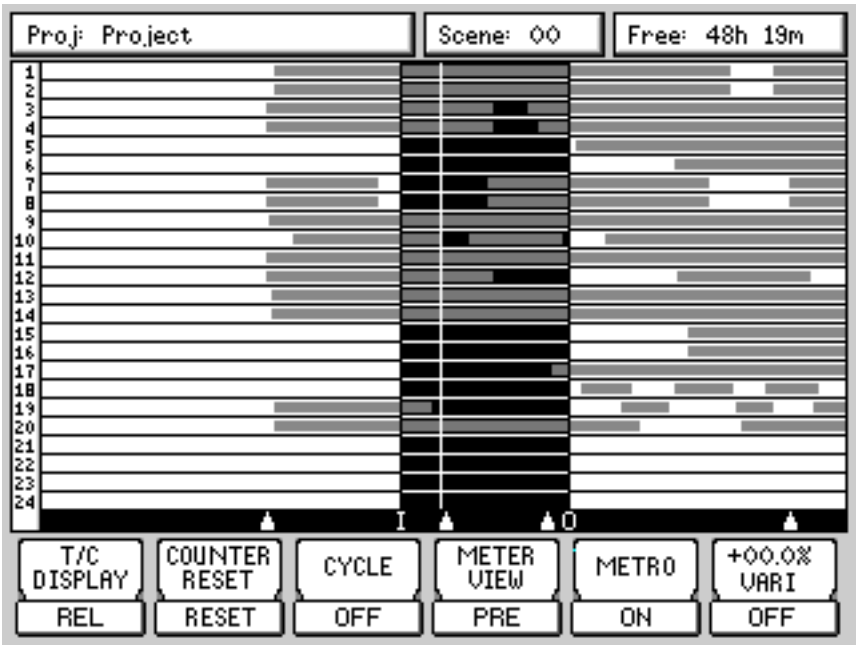
SHIFTキーとMAIN SCREENキーを押すとグリッド表示になり、トラック表示を拡大表示できます。



機能自体は通常のメイン・スクリーンと変わりませんが、トラック表示が見やすくなっています。この拡大表示では表示の最下部に白い三角マークのオートロケート・ポイントが、GRIDの左にはトラック・ナンバーが表示されています。

どちらの画面もプロジェクトをプレイすると、キューの表示が右から左にスムースに流れます。

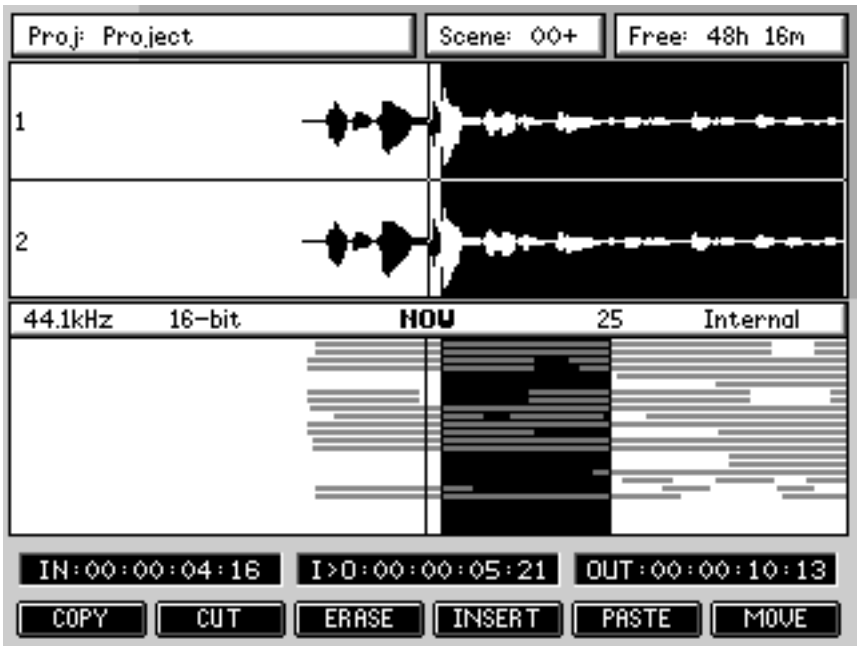
IN/OUT領域が指定された場合は、トラック表示部の領域がハイライト表示されます。



EDIT（エディット）モード

DPS24での編集は簡単で非破壊型です。IN/OUTの領域をマークしそれを編集します。複数のトラックでも編集できます。編集を実行しても物理的にオーディオ･データをコピー、削除、あるいは移動して実際のオーディオ･データを変更するのではなく、そのオーディオ･データの関連情報のみが変更されるので、編集作業は素早く、複製データでハードディスクを浪費することもありません。

トラックを編集するには、EDITキーを押し、編集するトラックを選択します。以下のような画面が表示されます。



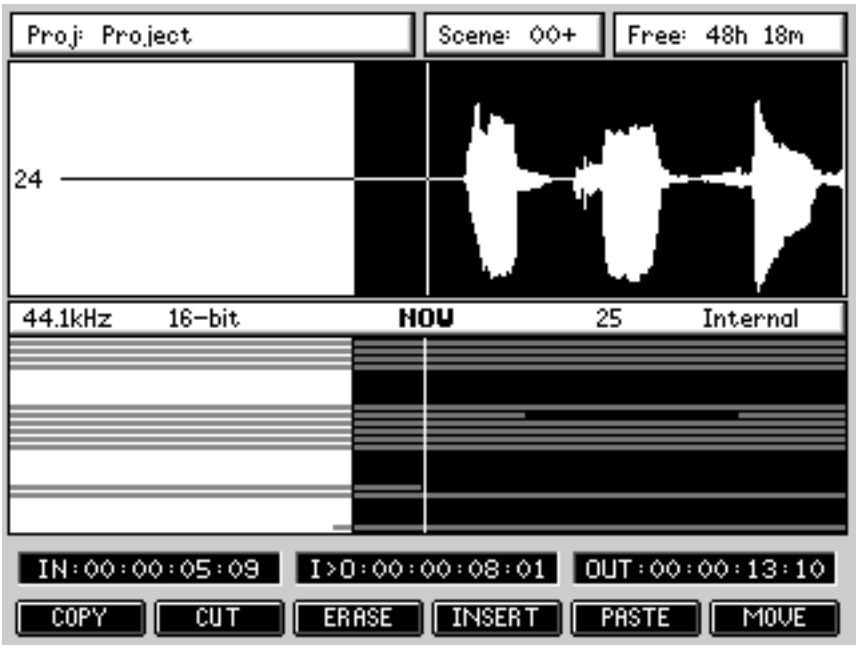
スクリーンの上半分に選択されたトラックの波形がNOW時間に合わせて表示され、下半分には他のトラックとの相関関係の確認などのためにトラック全体が表示されています。

また、INとOUTそれぞれの時間と、INからNOW時間までの長さも表示されています。これらはDISPLAY SELECTキーで指定した、時間、またはBBC（小節数）で表示されます。

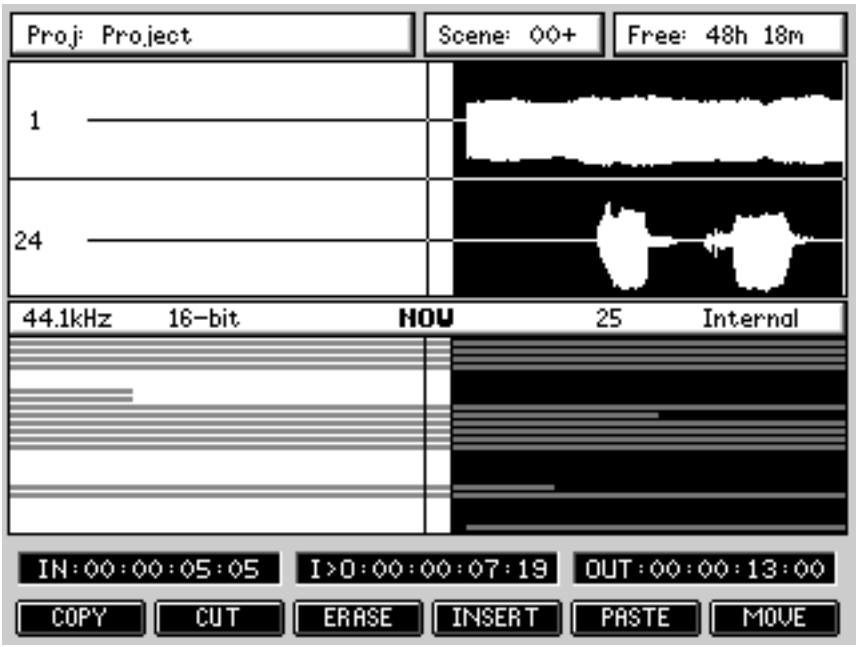
EDITページでは2トラックまでしか表示されませんが、それ以上のトラックの編集もできます。他のトラックの波形はCURSORキーのアップ/ダウン･キーを使ってトラックをスクロールして見ることができます。例えばトラック1、2が表示されている状態でCURSORキーのダウン･キーを押すと、トラック2、3が表示されます。もう一度押すと、トラック3、4が表示されます。

SHIFTキーとEDIT SELECTキーを使ってトラックを直接選択できます。この方法では2トラックの組み合わせ(例、トラック7と12)を表示できます。また、あるトラックを表示させながら別のトラックを編集するということもできます。例えば、トラック14を基準にトラック3を編集する場合は、トラック3を編集するトラックとして選択し、SHIFTキーとEDIT TRACK3と14キーを使ってLCDスクリーンに表示させます。

SHIFTキーとEDIT SELECTのトラック・キーを押すと、一つのトラックが表示されます。

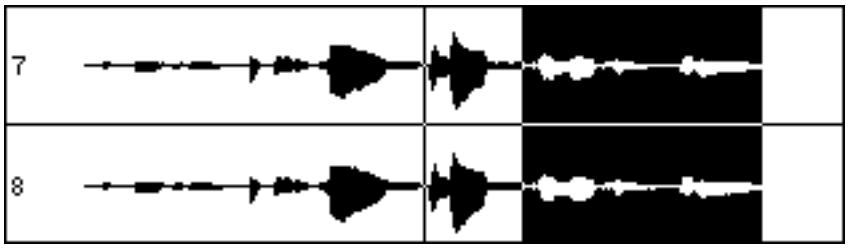


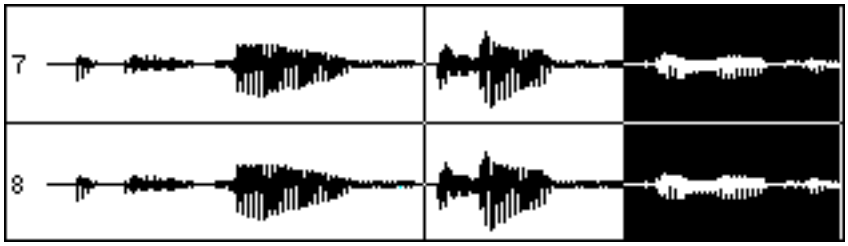
SHIFTキーと別のトラックのEDIT SELECTキーを押すと、2トラック分が表示されます。

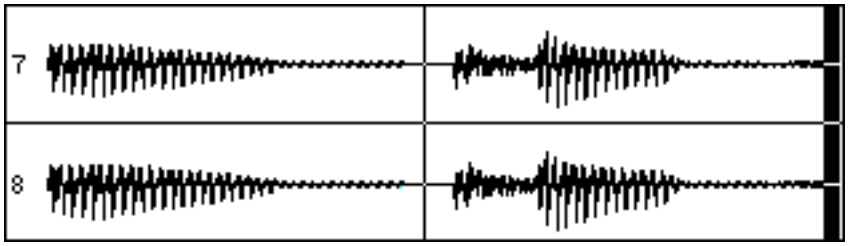


編集時にJOGホイールを使って編集ポイントの微調整ができます。JOGホイールを使って波形上で編集ポイントを探し、IN(またはOUT)キーを押して編集領域を再指定します。

SHIFTキーとCURSORキーの</>キーを使うと横軸のズーム・イン/アウトができます。



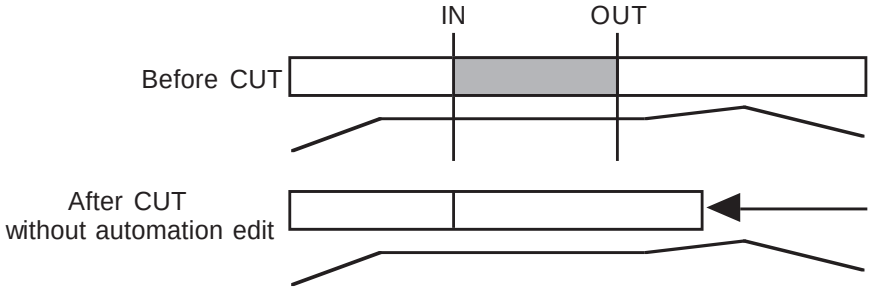




SHIFTキーとCURSORキーのアップ/ダウン・キーを使って選択したトラックの縦方向の解像度(ゲイン)を増/減できます。

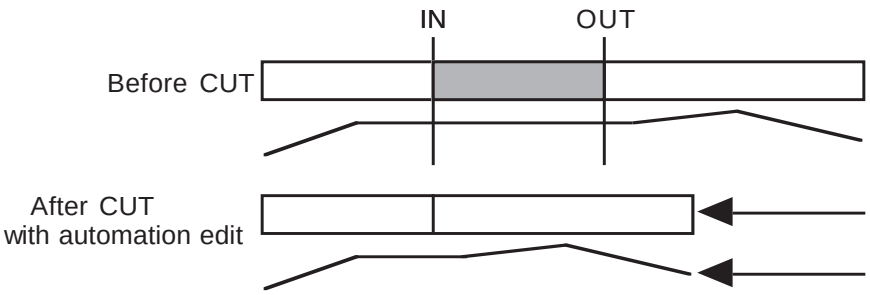
編集とミキサー・オートメーション

オーディオ・データが移動する編集をすると、その領域にあるミキサー・オートメーション・データも合わせて変更する必要があります。もし、オートメーション・ データがオーディオの編集に合わせて変更されないと、ミックスダウンがおかしくなってしまいます。例えば、オーディオの一部を削除したとします。



編集にオートメーション・データを含めないとすると、フェードが間違った部分にかかってしまいます。

オーディオの編集にオートメーション・データの編集を含めると、フェードのかかる位置はオーディオ・データに対して正しい位置になります。



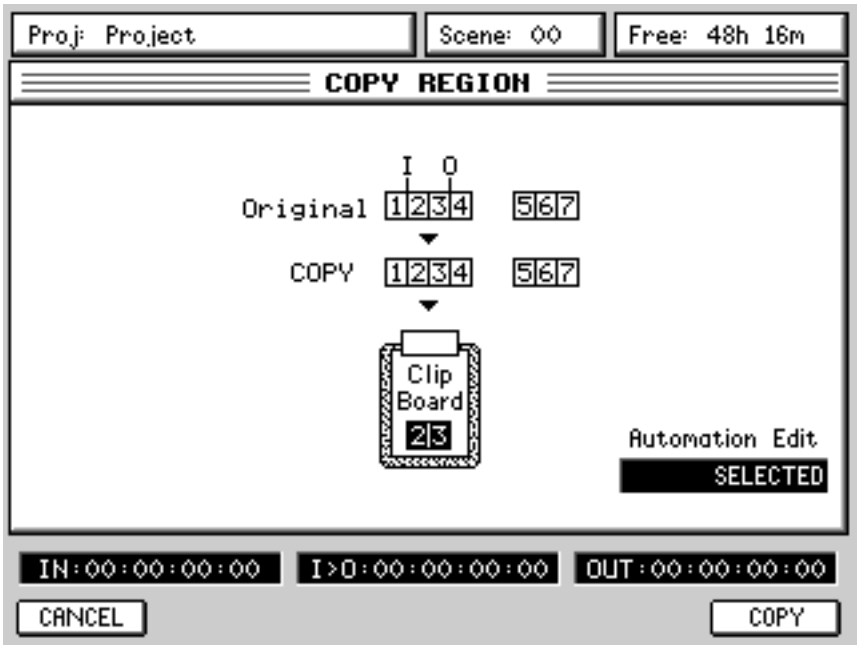
このためDPS24の編集機能には、Q-LINKコントロールがあり、このオートメーション・データの編集をするか否かを切り換えできます。

OFF	オーディオの編集にオートメーション・データを含めません。
SELECTED	選択したトラックのオートメーション・データが編集に含まれます。
ALL	全てのトラックのオートメーション・データが編集に含まれます。この選択肢はマルチ・トラックでの広範囲な編集で有効です(例えば、24トラック全ての編集で、インプット・チャンネルを介して外部機器のミキシングまでをコントロールするような場合)。

➳***NOTE :*** *ALLを使って編集するときは注意が必要です。ALLを選択して編集し、SELECTEDを指定してペースト/インサートすると、ペースト/インサートしたポイントのオートメーション・データが壊れている可能性があります。ALLを使って編集した場合は、ペースト・インサートにもALLを指定してください。*

編集機能には以下のものがあります。

COPY（コピー）　[F1]キーを押すと以下のようなスクリーンが表示されます。

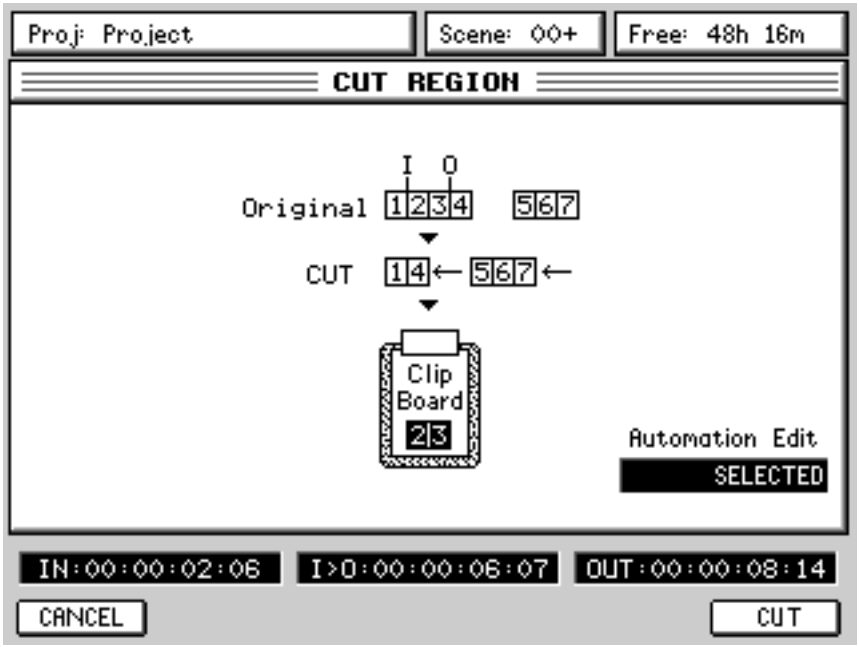


COPY [F6]キーを押すと指定領域をクリップボードにコピーします。このクリップボードの内容はプロジェクトの他の場所にペースト、またはインサートできます。

> ➳***NOTE :*** *プロジェクト間でコピーすることができます。編集したいトラックを選択して編集領域を指定しCOPYキーを押します。次にコピー先のプロジェクトをロードし、トラックを指定し、編集したいポイントにロケートします。そこでPASTE、またはINSERTキーを押してコピーします CUTやERASEも同じようにクリップボードに領域がコピーされますので、これらも他のプロジェクトで使えます。*

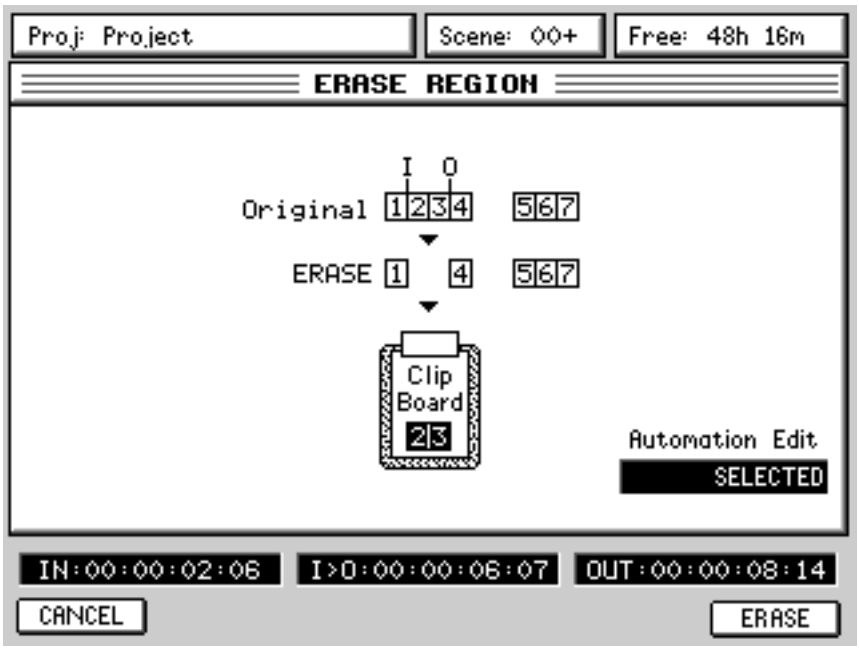
AUTOMATION EDIT [Q5]で指定領域のオートメーション・データをコピーできます。初期設定はSELECTEDで、オートメーション・データも編集されるようになっています。

CUT（カット）　　CUTキーを押すと以下のような表示が出ます。



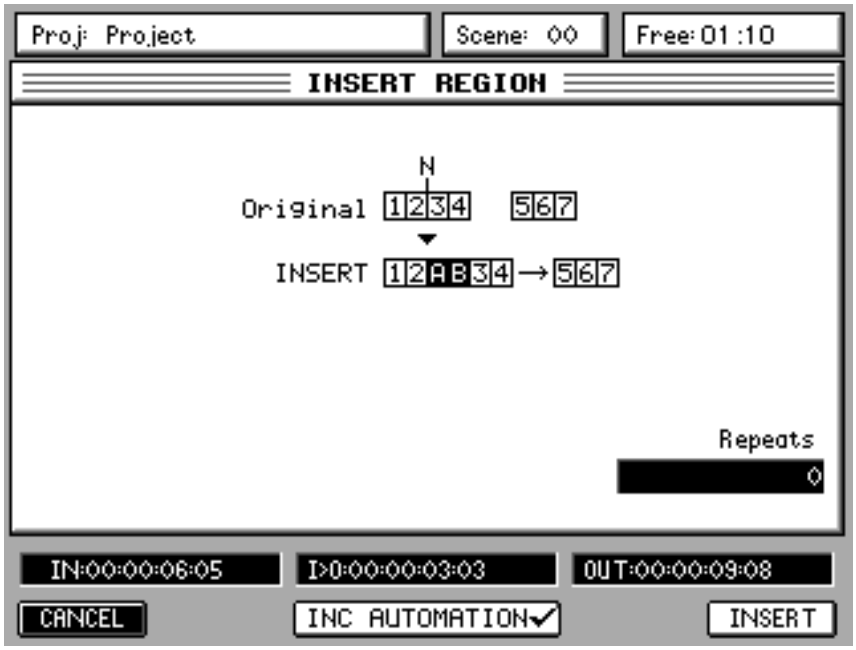
CUTを押すと、IN/OUTで選択された領域をクリップボードに除去し、後のデータを移動してそのギャップを埋めます。スクリーンにはこの機能が簡単な図で示されています。

ERASE（イレース）　　ERASEキーを押すと以下のような表示が出ます。



イレースはクリップボードに指定領域のオーディオを除去しますが、その後のオーディオ・データは(時間的に)移動しません。

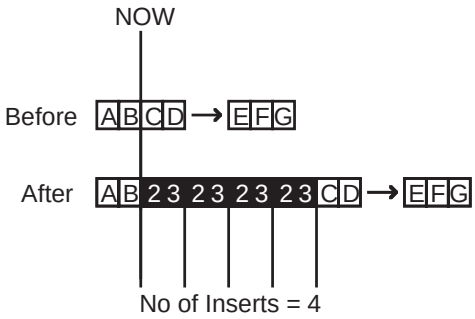
INSERT（インサート）　　INSERTキーを押すと以下のような表示が出ます。



クリップボードの内容がNOW時間にインサートされます。その後の全てのオーディオはシフト(時間的に)されます。

Q5ノブを使ってキューを繰り返しインサートする回数（最大99回）を指定できます。繰り返しのキューは前のキューの後ろに続けてインサートされます。

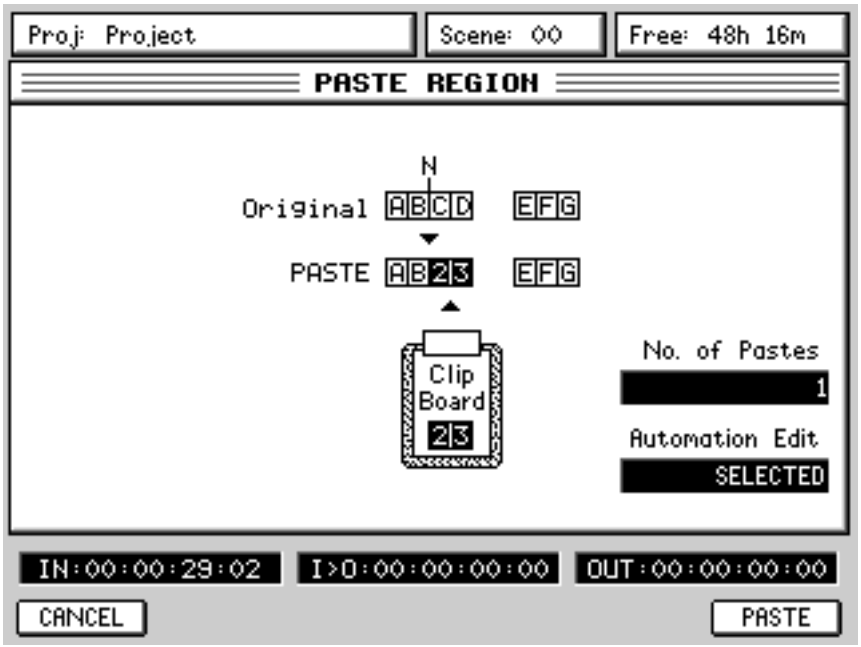
例えば、4回を指定すると結果は以下のようになります。



インサート・ポイント以降のデータは全てインサート分だけシフトされます。

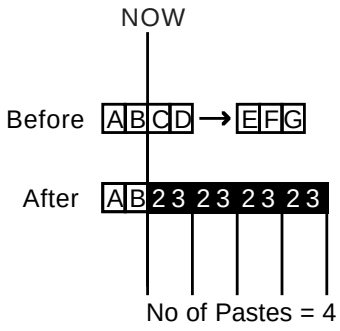
PASTE（ペースト）

PASTEキーを押すと以下のような表示が出ます。



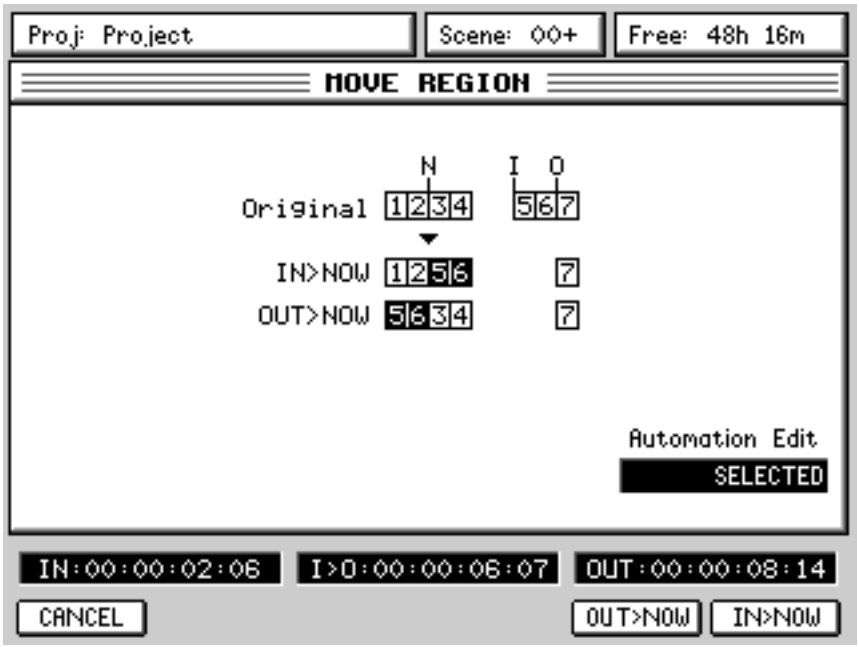
クリップボードの内容がNOW時間にペーストされます。NOW時間以降の全てのオーディオ・データはペーストするデータで上書き(書き換え) されてしまいます。間違った場合はUNDOを使ってください。

インサートと同様に、Q5ノブを使って繰り返しの回数（最大99回）を指定できます。ですが結果は少し違います。



> ➳ ***NOTE：****複数回のペーストによってトラックの既存のデータが上書きされてしまうことがあるのでご注意ください。もし必要なデータまで上書きされてしまった場合は、UNDOをしてください。*

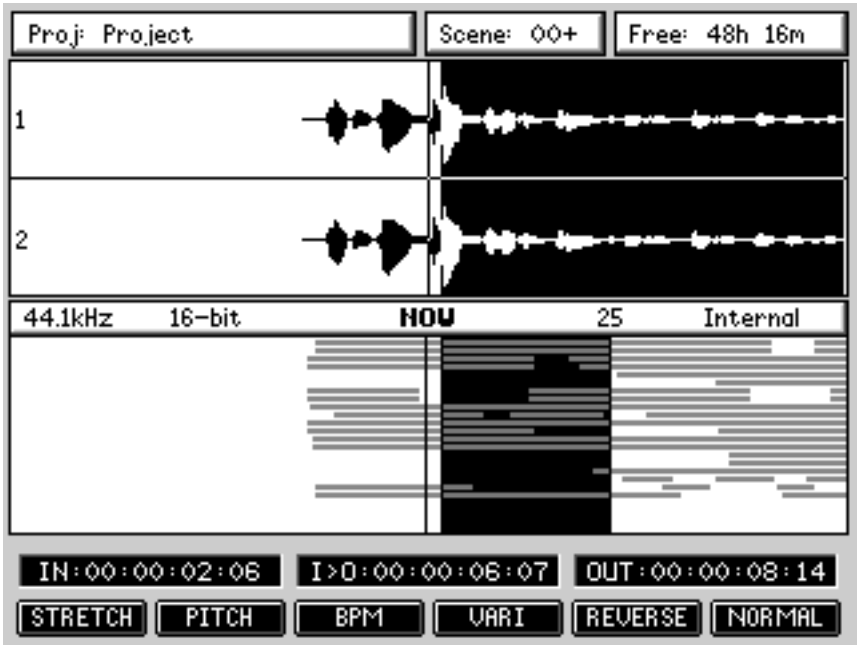
MOVE（ムーブ）　　MOVEキーを押すと以下のような表示が出ます。



INポイント、またはOUTポイントを基準に、指定領域をNOW時間に移動します。

DSPモード

SHIFTキーとEDITキーを使うとオフラインDSP機能が使えます。



ご覧の通り、スクリーンの表示自体はEDITのスクリーンとほとんど変りません。

また、操作方法も同じです。

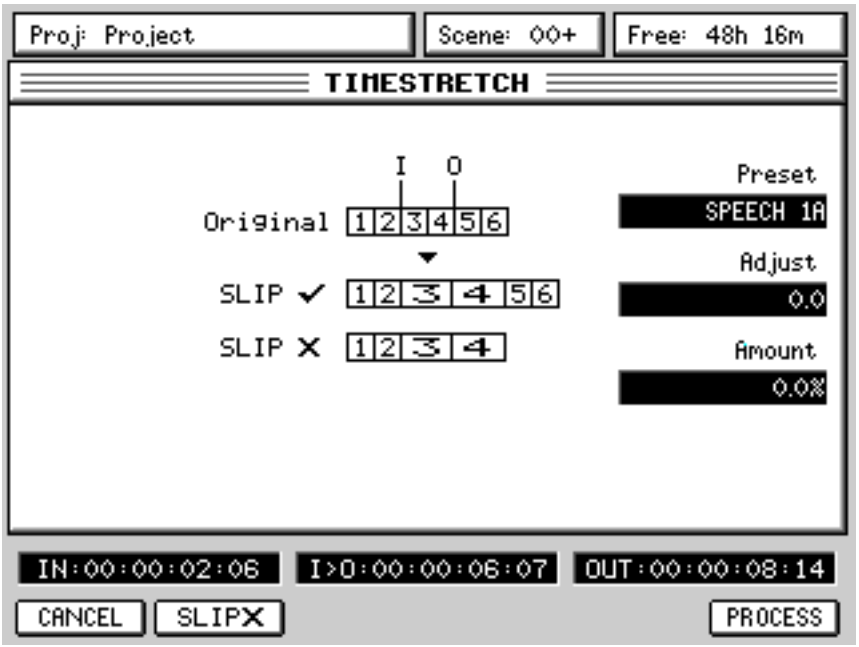
ジョグ･ホイールを使ってオフライン編集をしたい領域のスタート位置を探し、INポイントをマークします。同じようにOUTポイントをマークします。

領域が正しくマークできたら使いたいDSP機能を選択します。DSP機能を選択するとポップアップ画面が表示され、Q-LINKノブを使ってそれぞれのパラメータを設定できます。

> ➳**NOTE：** *この二つの編集モードの大きな違いは、DSP機能では最大2トラックまでの編集で、2トラック以上をDSP処理に指定することができません。*

STRETCH（ストレッチ）　　指定領域の長さをピッチを変えずに圧縮/伸張します。

STRETCHキーを押すと以下のようなポップアップ画面が表示されます。



Q2ノブを使ってタイムストレッチのプリセットを選択します。全てのタイムストレッチ関連のDSP処理は素材に合わせたプリセットがあります。選択肢は、

SPEECH 1　　女性のスピーチに適しています。

SPEECH 2　　男性のスピーチに適しています。

SPEECH 3　　より低音の男性のスピーチに適しています。

VOCAL　　ソロ、またはアンサンブルのボーカルのみの音に適しています。また、バッキング・ボーカルの処理などにも適しています。

DANCE 1　　ベース成分の無い、あるいはごく短いベース成分を含んだリズミックな素材に適しています。

DANCE 2　　中域、広域成分の多い、短いベース成分を含んだリズミックな素材に適しています。

DANCE 3　　長いベース成分を含んだリズミックな素材に適しています。

PERC 1　　ドラム・ソロのようなリズミックな素材に適しています。ベース成分が含まれる素材には適しません。

PERC 2　　パーカッシブな素材に適しています。素材にベース成分が含まれていても処理できます。

HI NRG　　広い周波数帯域成分を含んだパーカッシブで、スタッカートの効いたリズミックな素材に適しています（ただし、長いベース成分が含まれる素材には適しません)。

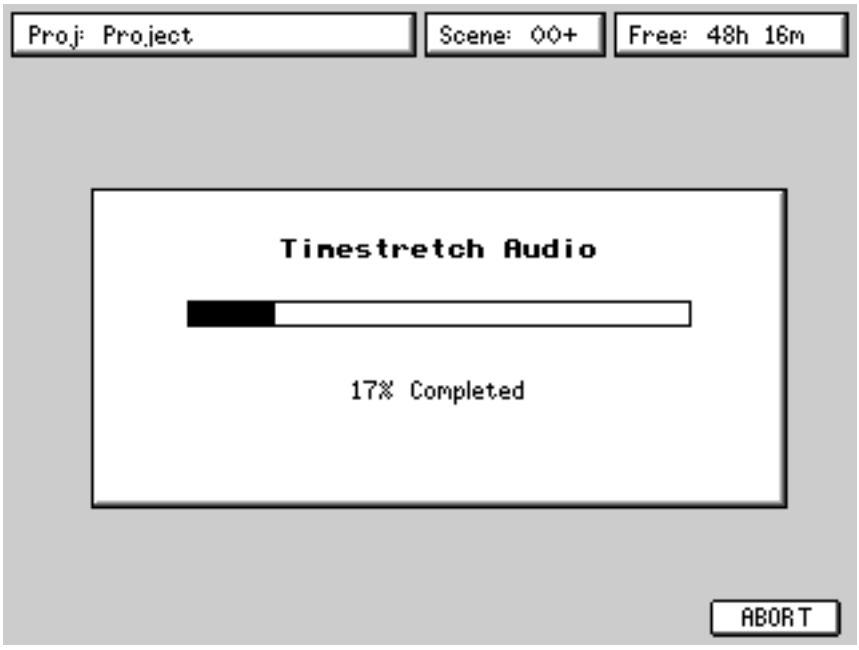
BALLAD	低域の長いサスティンの掛かった素材に適しています。音楽的にはスローなバラードに適し、長いベース音の処理に最適です。ただし、パーカッシブな音があるとフラミング(二度鳴り)が起きたりします。
ROCK 1、2、3	広帯域のベースと高い周波数を含んだリズミックな幅広いスタイルの音楽に適しています。
SWING	あまりパーカッシブではない広帯域な周波数成分を含んだ素材に適しています。
ALLEGRO 1	高域成分を含んだダイナミックなストリングスのオーケストラ･サウンドに適しています。
ALLEGRO 2	低域成分を重視したストリングスのオーケストラ・ サウンドに適しています。
ADAGIO	長い持続音を含んだスローなオーケストラ・ サウンドに適しています。

それぞれのプリセットには3種類のバリエーション設定があります。バリエーション「A」の設定では、オリジナル音は普通に解析され、指定領域の処理時間は短く、処理結果は「B」、あるいは「C」ほど正確ではないかもしれません。「B」、「C」ではオリジナル･サウンドがより詳細に解析されます（処理時間も多少長くなります）。
Q2 - ADJUST - プリセットのキー･パラメータをコントロールし、プリセットをアジャスト(調整)します。

Q3 - AMOUNT - タイムストレッチの量をパーセントで設定します。設定範囲は50%～200%（100%では変化無し）です。

SLIP [F2]キーでタイムストレッチ領域の後のデータを時間的にシフトするか否かを設定します。これはオン/オフの切り換えスイッチで、SLIP [F2]キーでタイムストレッチ領域の後のデータを時間的にシフトするか否かを設定します。これはオン/オフの切り換えスイッチで、「✓（オン）」か「✗（オフ）」かを指定します。
PROCESSキーで処理を実行します。すべてのオフラインDSP機能では、指定領域を処理後、自動的に処理されたデータで元のデータを書き換えます。もし、結果が良くなければUNDOをしてください。

PROCESSキーを押すと、以下のようなスクリーンが表示されます。



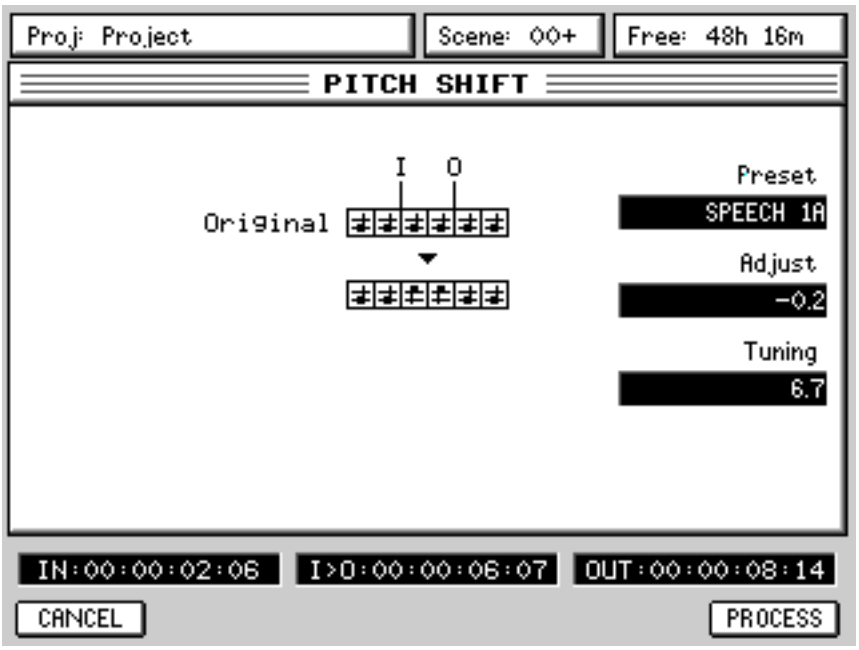
処理はF6キーを押せばいつでもキャンセルできます。この場合は元のデータには何も変更処理がされません。

> ➳**NOTE :** *この経過表示は、すべてのオフライン編集処理で表示されます。*

PITCH SHIFT
（ピッチ・シフト）

指定領域の長さを変えずにピッチの変更をします。

PITCHキーを押すと以下のような画面が表示されます。



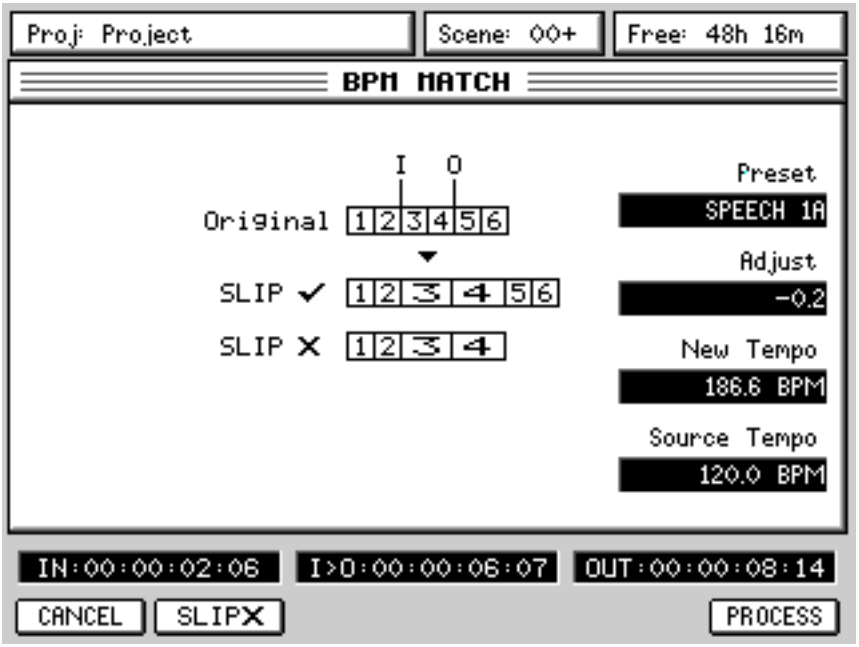
タイムストレッチの画面と同様に、プリセットの選択、マニュアル調整、チューニング・オフセットの設定をします。PROCESSキーで処理を実行します。

この処理はデータの長さが変わらないので、SLIPキーは表示されません。

BPM

指定領域のテンポを別のテンポに、ピッチを変えずに変更します。

TEMPOキーを押すと以下のような画面が表示されます。



ここではプリセットの選択、マニュアル調整、Source Tempo（ソース・テンポ）に対するテンポの設定ができます。

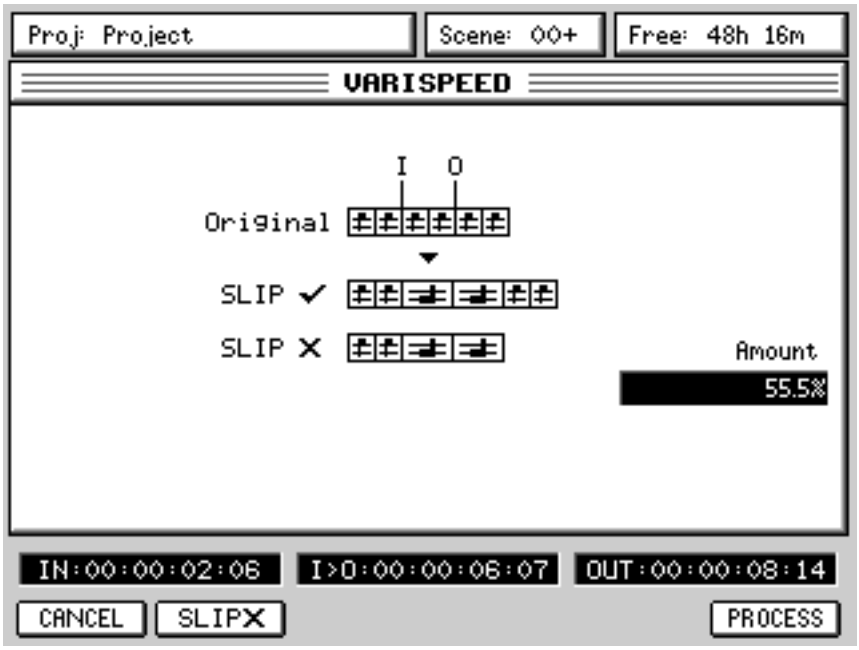
テンポを合わせるには、元のオーディオのテンポを知る必要があります。これをSource Tempoに入力します。指定領域を再生したい新しいテンポをNew Tempoに入力します。PROCESSキーを押して処理を確定します。

SLIP[F2]キーはテンポ設定領域以降のオーディオを、新しい長さに応じて時間軸上にスリップするか否かを選択します。

VARI-SPEED
（バリ・スピード）

指定領域のスピードをアップ/ダウンします。テープレコーダーのスピードを増減するのと同じようにオーディオのピッチと長さが変わります。

VARIキーを押すと以下のような画面が表示されます。

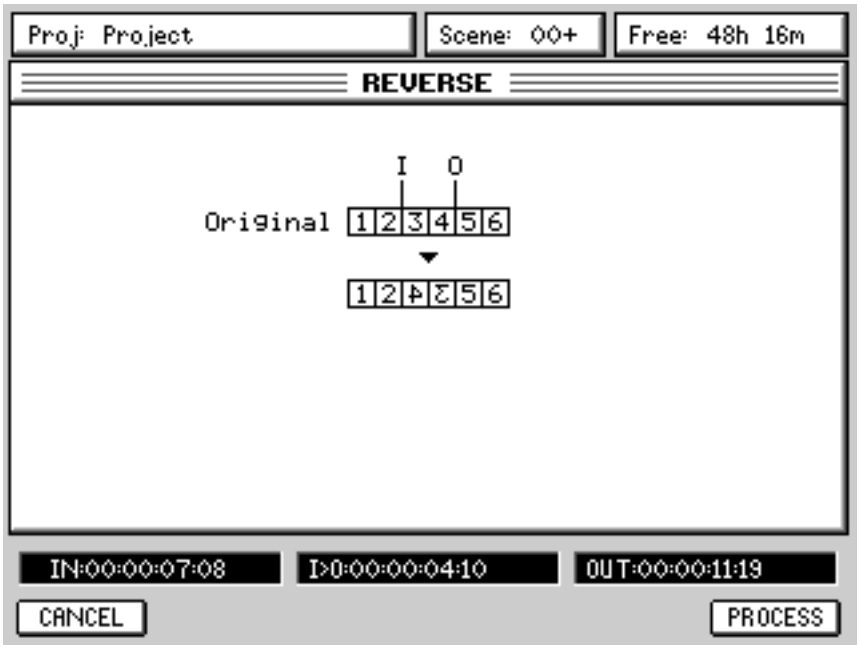


Q4ノブを使ってバリ・スピードの量を可変できます。PROCESSキーを押して処理を確定します。

SLIP[F2]キーはバリ・スピード処理領域以降のオーディオを新しい長さに応じて時間軸上にスリップするか否かを選択します。

REVERSE（リバース）　指定領域をリバース（逆再生する）します。

REVERSEキーを押すと以下のような画面が表示されます。

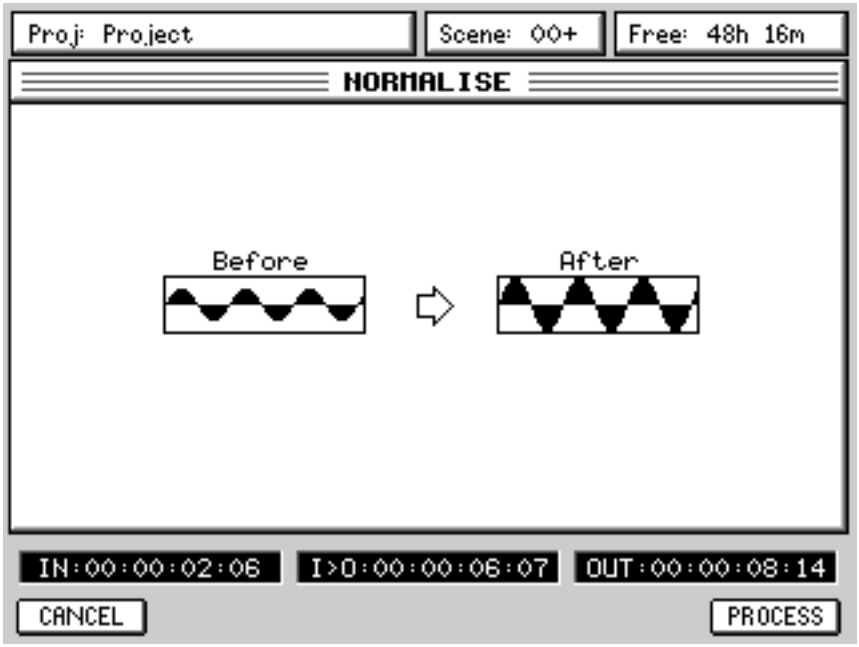


この機能には調整するパラメータが何もありません。

この処理はデータの長さが変わらないのでSLIPキーは表示されません。

NORMALISE（ノーマライズ）　指定領域をノーマライズします。指定領域の信号のピーク・レベルを解析し、それが最大レベルとなるようにゲインを上げます。

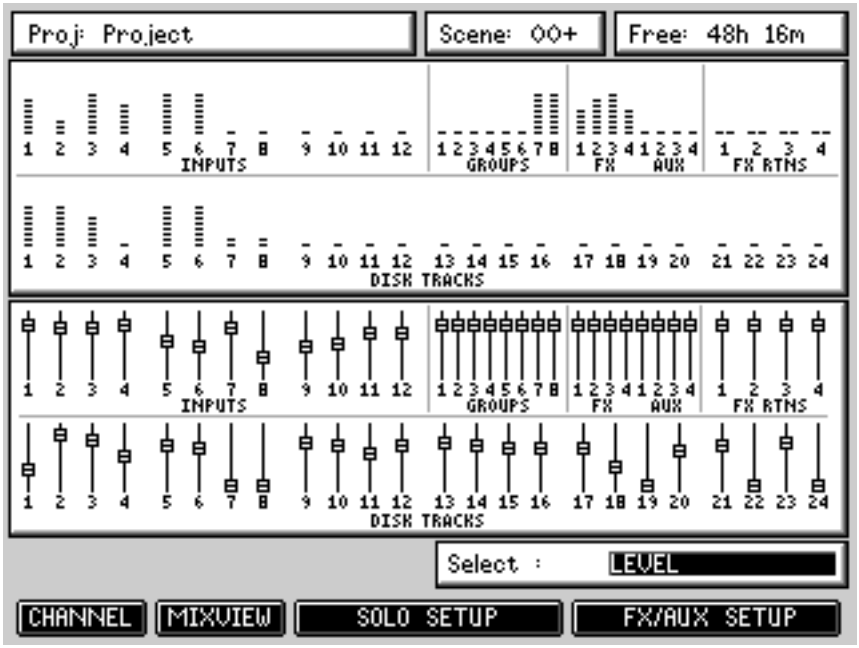
NORMALISEキーを押すと以下のような画面が表示されます。



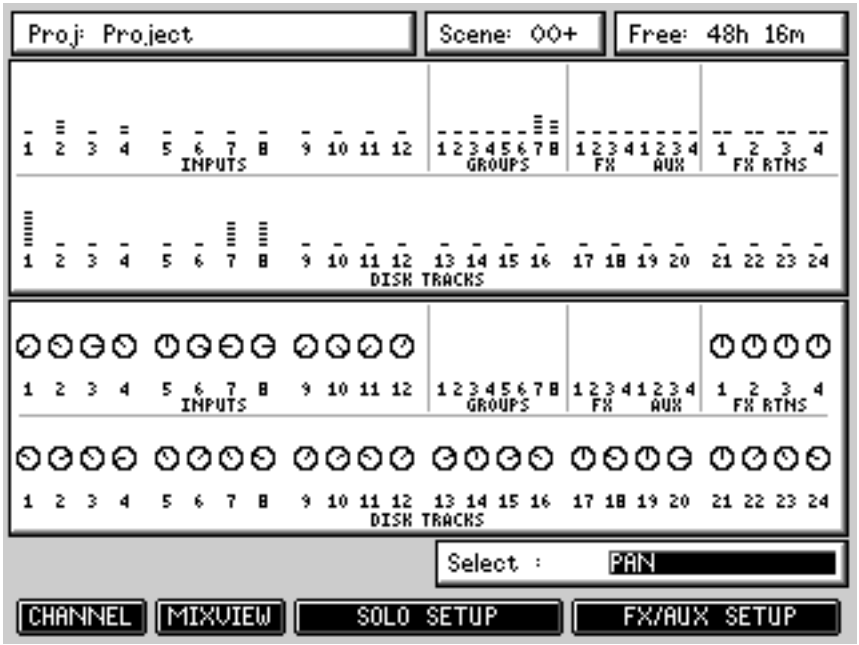
この処理には調整するパラメータは何もありません。PROCESSキーを押すと指定領域をノーマライズし最大レベルにします。

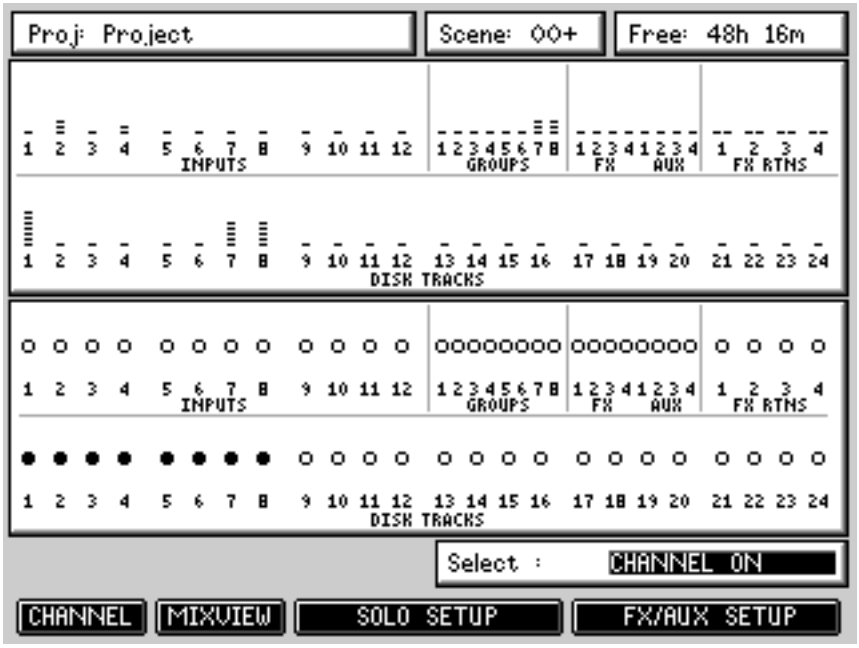
MIXER（ミキサー）モード

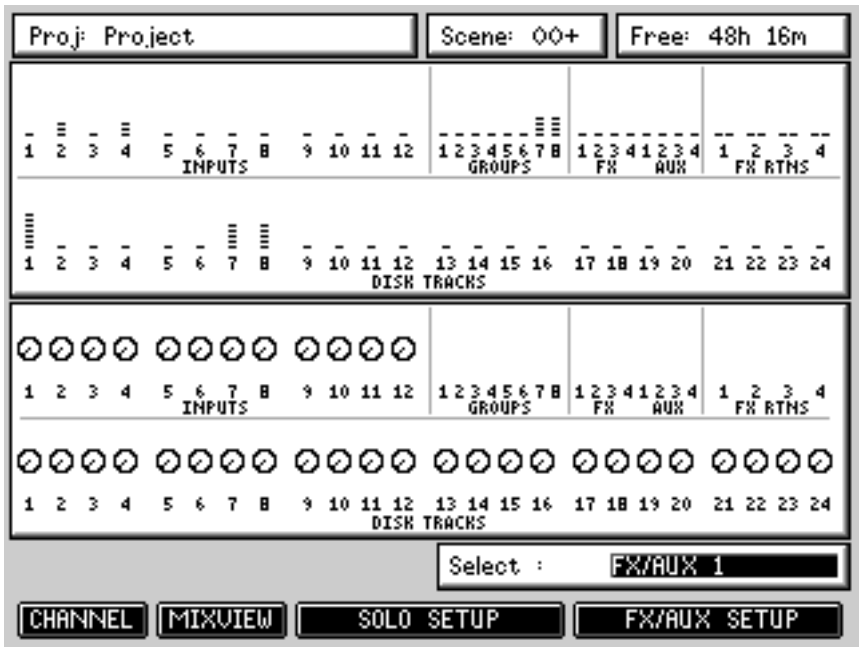
MIXERキーを押すと以下のようなスクリーンが表示されます。



ここでは全てのチャンネルのレベル設定全体が見えます。インプット、8グループ、FXセンド/リターン、およびディスク・トラックの各レベル設定とメーターが表示されています。Q6ノブで表示パラメータの選択ができます。

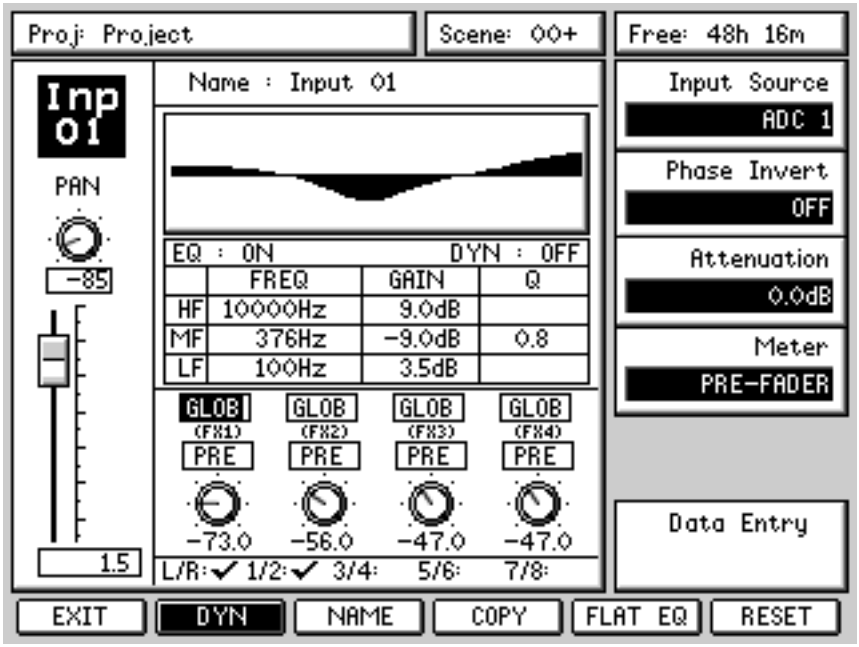



Proj: Project
Scene: 00+
Free: 48h 16m
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
INPUTS
1 2 3 4 5 6 7 8
GROUPS
1 2 3 4 1 2 3 4
FX AUX
1 2 3 4
FX RTNS
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
DISK TRACKS
Select : CHANNEL ON
CHANNEL
MIXVIEW
SOLO SETUP
FX/AUX SETUP


Proj: Project
Scene: 00+
Free: 48h 16m
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
INPUTS
1 2 3 4 5 6 7 8
GROUPS
1 2 3 4 1 2 3 4
FX AUX
1 2 3 4
FX RTNS
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
DISK TRACKS
Select : FX/AUX 1
CHANNEL
MIXVIEW
SOLO SETUP
FX/AUX SETUP

チャンネル

メインのMIXERページでCHANNEL [F1]キーを押すと以下のようなスクリーンが表示されます。



ここでは選択したチャンネルの設定情報が見えます。

このページはQ-チャンネルを使ってメインのパラメータ（PAN、EQ、センドなど）とQ-リンクでその他を設定するようになっています。しかし、CURSORキーを使ってスクリーン内のパラメータ（PAN、レベル、EQ、FXパラメータ）を選択し、テン・キーやDATA +/-キーで値を設定することもできます。Q-リンクのQ6 DATA ENTRYを使っても設定できます。

画面右側のQ-リンク・パラメータは、

INPUT SOURCE　インプット・ソースを選択します。選択肢は、

ADC 1〜12	FX 1 L	METRO（メトロノーム）
Digital In L	FX 1 R	
Digital In R	FX 2 L	
Aux In L	FX 2 R	
Aux In R	FX 3 L	
2-Track L	FX 3 R	
2-Track R	FX 4 L	
ADAT 1 〜 8	FX 4 R	

このように、あらゆるアナログ/デジタルの入力信号をどこのチャンネルにも送れます。

> ➳**NOTE :** *DISK TRACKページではこのパラメータはRECORD SOURCEと表示されます。*

PHASE INVERT　インプット信号の位相を反転します。

ATTENUATION　EQでの過剰なブーストを簡単なアッテネータで補正します。

METER　フェーダーの右側のメーターに何を表示するかを設定します。選択肢はPRE-EQ、PRE-FADE、POST-FADEがあります。

DATA ENTRY　Q6を通常のエンコーダーのようにデータ入力として使います。カーソルを適切なフィールドに移動し、Q6で値を設定します。しかし、場合によってはチャンネルのコントロール（フェーダー、PAN、FX/AUXセンド、EQ（Q-チャンネルの）など）を使う方が簡単でしょう。DATAの+/-キーを使って値を増減することもできます。また、テン・キーを使って数値を入力する（入力後ENTERキーを押す）こともできます。

> ➳**NOTE :** *いくつかのパラメータは可変範囲の全ての値を持たない場合があります。例えばEQの周波数設定では、設定数値を入力すると、実際には数値リスト上で一番近い周波数が選ばれます。*

スクリーンのメイン・セクションのパラメータは、

NAME　チャンネル名の表示。NAME [F2]キーを押し、16文字を入力して変更できます。

EQ CURVE　選択したチャンネルのEQカーブを設定に従って表示します。

EQ CONTROLS　EQの設定。Q-チャンネルのコントロールを動かすか、テン・キーで直接数値を入力して設定します。DATA +/-キーで数値を増減したり、Q-リンクのQ6 DATA ENTRYを使って設定したりできます。EQは左上のEQスイッチを使ってバイパスできます（Q-チャンネルのEQキーを使ってもできます）。

DYN　チャンネルのダイナミックスをオン/オフします。

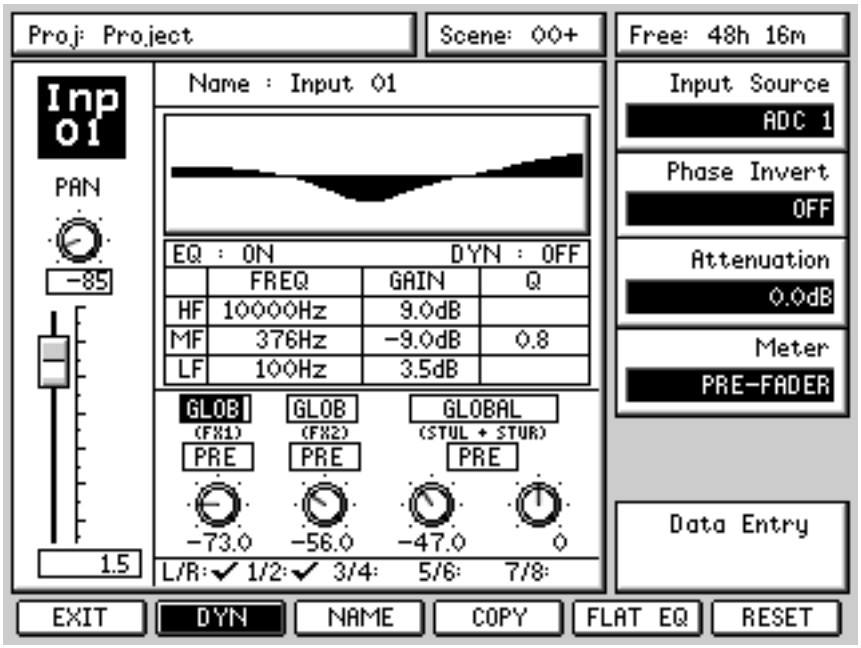
PAN　選択したチャンネルのPANを設定/表示します。

> ➳**NOTE :** *FXリターンのようなステレオ・チャンネルの場合は、このコントロールはバランスとして動作します。*

LEVEL　選択したチャンネルのレベルを設定/表示します。右側には入力信号のレベル表示のレベル・メーターがあります。このメーターのレベル表示はQ5を使ってプリEQ、プリ・フェード、ポスト・フェードから選択します。

FX/AUX SENDS　ここでFX/AUXセンド・レベルと、そのセンドがPRE（プリ・フェーダー）、またはPOST（ポスト・フェーダー）かの設定をします。PRE/POSTコントロールの上に、グローバル（GLOBAL）なFX/AUXバス設定に優先するか否かを設定できます。メイン・ミキサーのFX/AUX SETUPページで、FX/AUX1〜4がリアパネルのAUXバス1〜4を介して外部エフェクトに送られるか内蔵エフェクトに送られるかを設定できます。ここでは必要に応じてこれらの設定を無視できます。チャンネルがグローバルなバス設定を使うときは、GLOBが表示されます。これをFX*n*、AUX*n*、またはOFFに設定できます。FX/AUX 3/4ではSTU LとSTU R（STUDIO出力）を選択し、トークバック/フォールドバック・モニター・ミックスの設定ができます。実例として、FX/AUX SETUPページで、FX/AUX 1をINTERNAL FXに設定します。例えば、インプット・チャンネル3を選択すると、GLOBと（FX1）を表示しますミ即ちこのチャンネルはGLOBALのバス（INTERNAL FX）に設定。しかし、これをAUX 1に変更できますミ変更するとAUX1を表示。他のチャンネルはこのセンド・バスにGLOB（FX1）を表示していますが、インプット3のみこれを無視しています。他のチャンネルやセンドにも同じように設定できます。

2個のセンドをステレオ・センドとして構成すると、表示は以下のようになります。



ここではAUX 3と4がステレオ・センドとして構成され、レコーディング・ブースでのモニター用のフォールドバック・ミックスとしてSTUDIO出力に送ります。FX/AUX設定については、関連の章で後述します。

> ➳***NOTE :*** *初期設定として、FXリターン・チャンネルのFX/AUXセンドはオフに設定されています。これでミキサーの処理を軽減しています。エフェクトを他のエフェクト・チャンネルに送る必要がある場合は、これをオンにします。*

GROUPS　FX/AUXセンド・セクションの下には選択したチャンネルのグループ・アサインがあります。この設定はこの画面やPATCHページ、または直接コンソール上で変更ができます。

チャンネル・ページのソフト・キーの機能は、

EXIT　メインMIXERページに戻ります。

DYN　チャンネルのダイナミックス・プロセッサーの設定ページ（次項参照）を開きます。

NAME　選択したチャンネルに名前を付けるポップアップ画面が開きます。

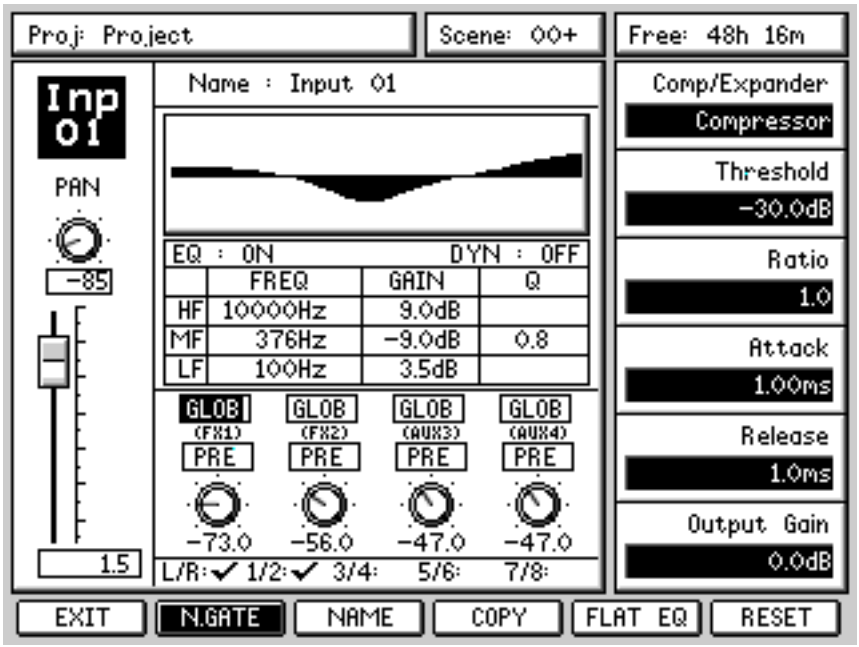
COPY　あるチャンネルの設定を他のチャンネルにコピーします。

FLAT EQ　EQ設定をフラットにしますが、その他のチャンネル設定パラメータはそのままです。

INIT　選択したチャンネルの設定を初期値にイニシャライズします。

チャンネル･ダイナミックス･プロセッサー

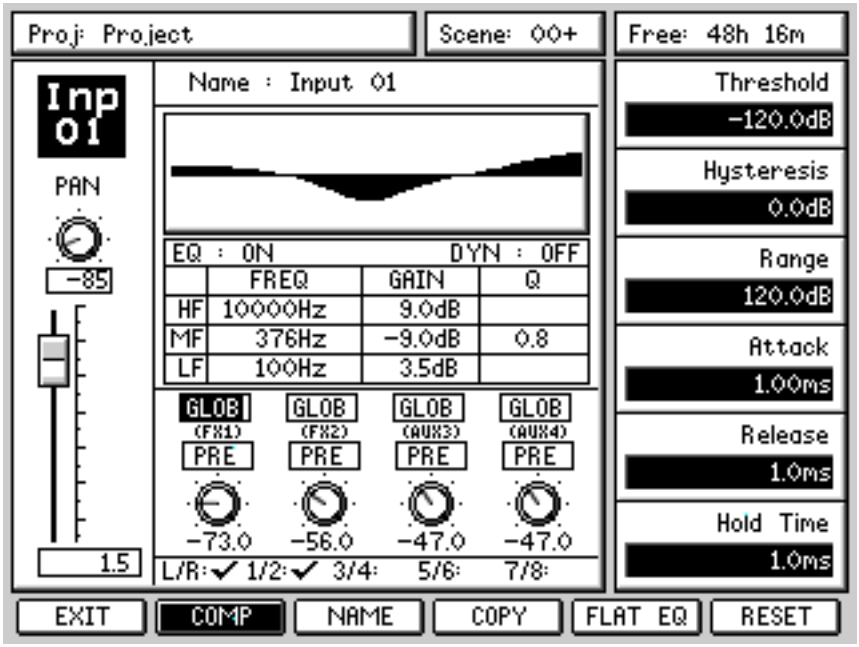
各インプットとディスク･トラックは、それぞれ独自のダイナミックス･プロセッサーがあり、DYNページで設定します。



選択肢は、

COMP/EXPANDER	プロセッサーの設定をコンプレッサーかエクスパンダーかの選択をします。以下の設定はどちらのプロセスでも同じです。
THRESHOLD	コンプレッサーが動作し始めるレベルを設定します。これ以下のレベルの信号はコンプレッサーをそのまま通過します。このスレッショルド･レベル以上の信号は以下の設定に従って処理されます。
RATIO	コンプレッション･レシオ（1:1>1:100）を設定します。1:100に設定したときは、コンプレッサーはリミッターとして作動します。
ATTACK	コンプレッサーが動作し始めるまでの時間を設定します。早いアタック設定では信号処理はほとんど瞬時に始まり、遅いアタック時間では音の始めの部分がトランジェントを保ってそのまま通過します。
RELEASE	コンプレッサーのリリース時間を設定します（即ち、信号がスレッショルド･レベルを下回ってからノーマル･ゲインに戻るまでの時間）。
OUTPUT GAIN	コンプレッション処理で下がったゲインを補います。

N.GATE [F2]を押すと以下のようなスクリーンが表示されます。



パラメータは、

THRESHOLD	ノイズ･ゲートのスレッショルド･レベルを設定します。
HYSTERESIS	ゲートの閉まりをスムースにし、信号レベルがスレッショルド値に近い場合に、ゲートが素早く開いたり、閉じたりするチャタリングを防ぎます。
RANGE	特定の帯域の信号を通過させます。通常これを低く設定し信号が通過しないようにしますが、ゲート効果が急峻過ぎる場合は、これを少し高く設定すると緩和されます。
ATTACK	ゲートが開くまでの時間を設定します。通常は0msに設定します。
RELEASE	ゲートがスレッショルド･レベルまでディケイする時間を設定します。
HOLD	アタック部分がフル･レベルに達した後、ゲートの開いている時間を決めます。

ステレオ･チャンネル

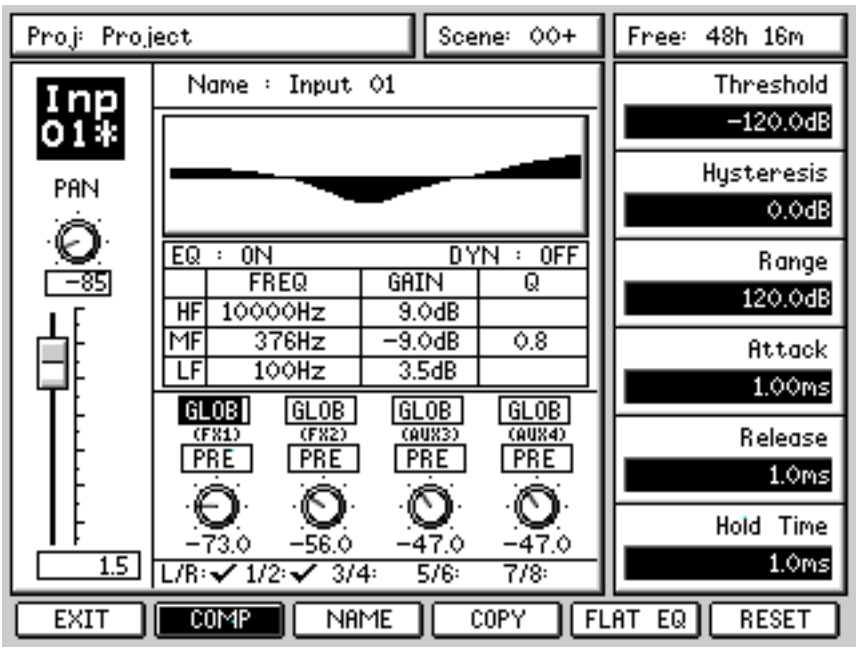
二つのチャンネルをステレオ･ペアとしてリンクできます。これは奇数チャンネルのSELECTキーを押さえながら隣接する偶数チャンネルのスイッチを押します。この逆の方法でも設定できます。

> ***NOTE :*** *二つのチャンネルがステレオとしてリンクされるとき、一方のチャンネルのパラメータが他方と異なるときは、一方のチャンネルが他方のチャンネルの設定に変更されます。どちらのチャンネルに設定されるかはチャンネルのSELECTキーを押す順によります。例えば、偶数チャンネルを選択してから奇数チャンネルを選ぶと、偶数チャンネルの設定が奇数チャンネルにコピーされ、偶数チャンネルのオートメーション･データが使われます。奇数チャンネルを選んでから偶数チャンネルを選ぶと奇数チャンネルの設定が隣接する偶数チャンネルにコピーされ、奇数チャンネルのオートメーション･データが使われます。*

二つのチャンネルがステレオとしてリンクされているとき、片方のチャンネルへの変更は他方に反映されます（レベル、EQ、FX/AUXセンドなど）が、特定のパラメータは独立しています。これらはPAN、インプット・ソース、フェーズ・インバート、アッテネートです。

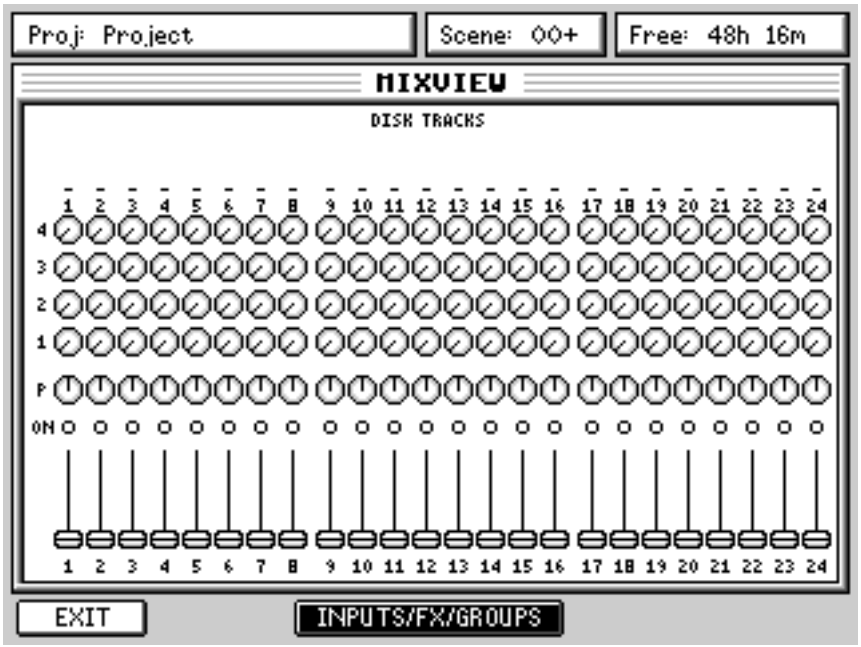
チャンネルのダイナミック・プロセッサーも同じようにリンクされ、片方の設定は他方にも反映されます。サイドチェーン設定もリンクされます。

➳***NOTE :*** *ステレオにリンクされたチャンネルを選択したときは、チャンネル・ナンバーに「*」マークを追加して表示されます。例、INP01は、INP02を選んだとき、INP01*と表示されます。*

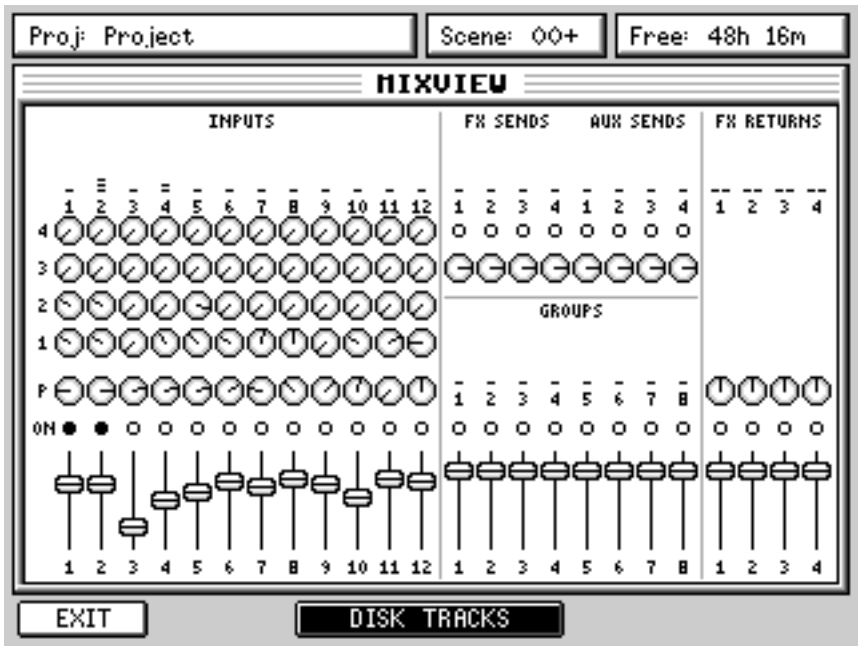


MIXVIEW（ミックス・ビュー）

ミキサー設定のさらに詳しい全体像を見るには、メインMIXERページのMIXVIEWキーを押します。



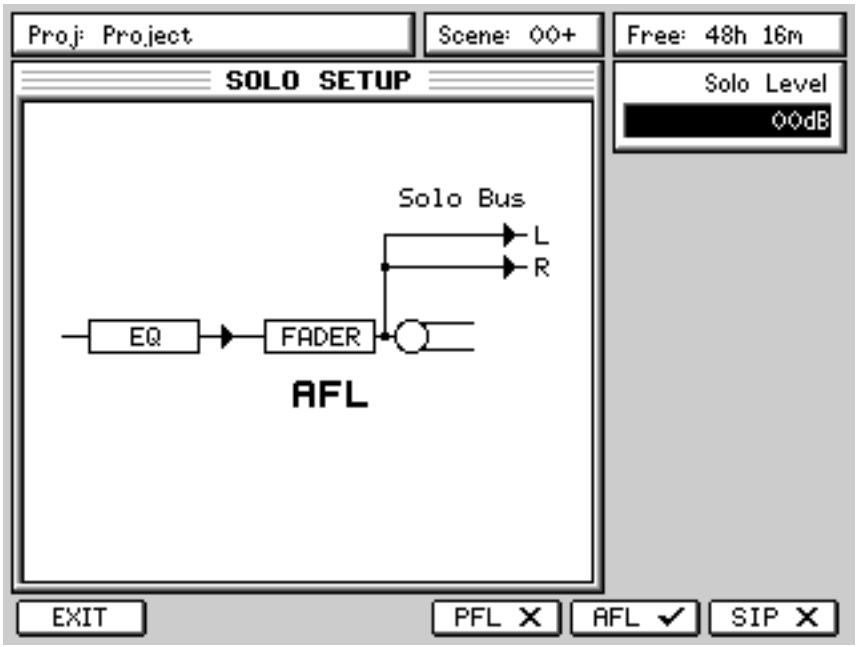
ここではディスク・トラックのレベル、PAN、ミュート/ソロ設定、FX/AUXセンド・レベルが見られます。INPUT/FX/GROUPS [F3/F4]を押すと以下のようなスクリーンが表示されます。



ここではインプット、FXセンド・マスター・レベル、FXリターン、8グループ・センドのレベル、PAN、ミュート/ソロ設定、FX/AUXセンド・レベルが見られます。マスター・フェーダーやSTEREO L/Rバス・メーターはフロントパネル上に常に見えるのでここには表示されていません。このどちらのページも変更できません。フロント・パネル上での設定が常に反映されています。

SOLO（ソロ）設定

メインのMIXERモードのページに戻って、SOLOキーを押すと以下のような画面が表示されます。



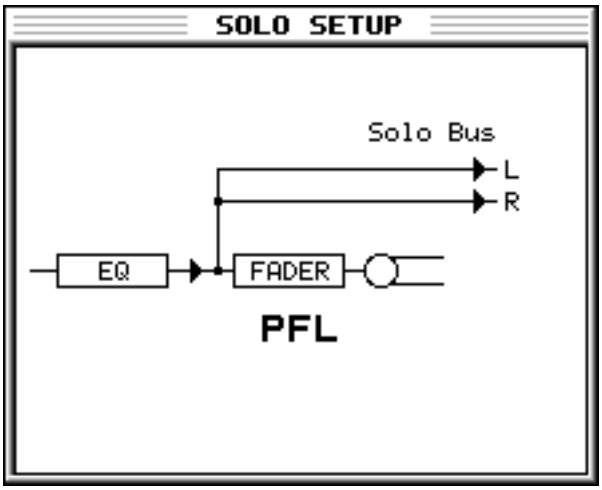
SOLOキーがどのように機能するかを設定します。F4_F6キーで異なったソロ・モードを選択できます。これらは、

PFL　Pre Fade Listen（プリ・フェード・リスン） - フェーダーとCHANNEL ONスイッチの前の信号をモニターします。

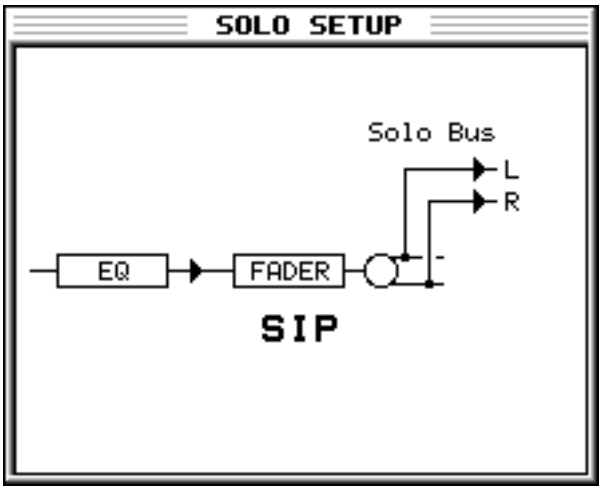
AFL　After Fade Listen（アフター・フェード・リスン） - フェーダーとCHANNEL ONスイッチの後の信号をモニターします。

SIP　Solo In Place（ソロ・イン・プレイス） - ステレオ位置の確認のため、チャンネルのPANを通した信号をモニターします。

PFLを選択したときは以下のような表示が出ます。



SIPを選択したときは以下の画面が表示されます。



Q1ノブのSOLO LEVELパラメータはソロ時の信号レベルを設定します。これはPFL（信号はフル・レベルで送られます）を使ったときに、スピーカーを飛ばさないために有効です。

これらの設定は全てのチャンネルに共通です。

ソロの使用

チャンネルをソロにするにはSHIFTキーとCHANNEL ONキーを押します。CHANNEL ONキーのLEDが点滅してチャンネルがソロになっていること示します（MONITORセクションの!!!SOLO!!!のLEDも同様に点滅します）。ソロをオフにするにはCHANNEL ONキーをもう一度押します。

いずれかのチャンネルをソロにすると、ソロ・モードに入り、

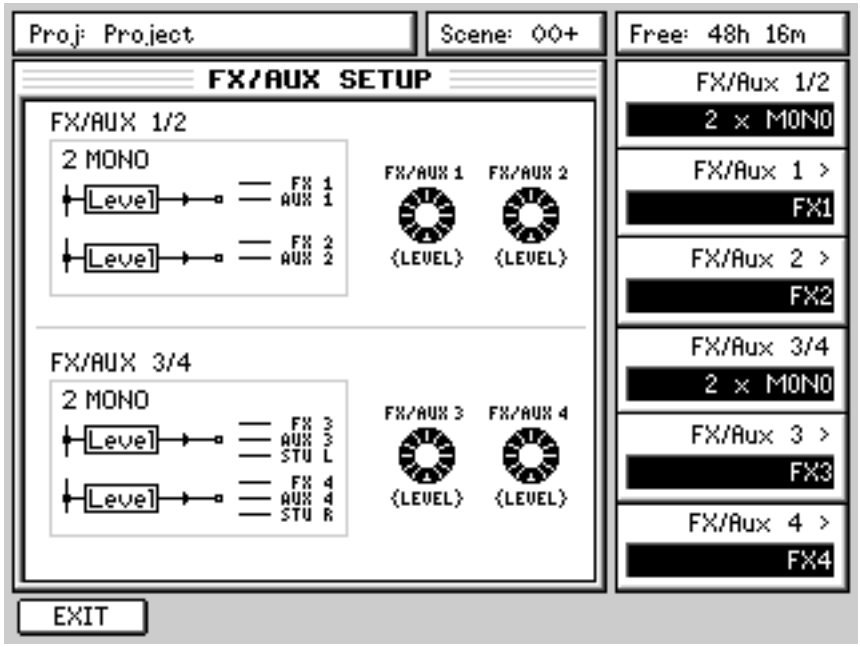
- 他のチャンネルをソロ・ミックスに追加するには、そのチャンネルのCHANNEL ONキーを押します。

- 現在のソロ・チャンネルとは別のチャンネルをソロにしたいときは、SHIFTキーとそのチャンネルのCHANNEL ONキーを押すと、以前のソロ設定が新しいソロ設定に変更されます。

> ➳***NOTE:*** *複数チャンネルがソロに設定されているときに全てのチャンネルをクリアしたい場合は、SHIFTキーとCHANNEL ONキーを押し、もう一度CHANNEL ONキーを押します。これで全てのチャンネルのソロ設定がクリアされます。*

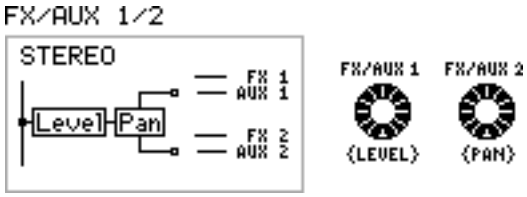
FX/AUX 設定

MIXERページでFX/AUX SETUPキーを押すと、以下のような画面が表示されます。



ここでFX/AUXセンドの構成を設定します。Q-LINK機能は、

FX/AUX 1/2　　FX/AUX 1/2を2個のモノ・センド、または1個のステレオ・センドとして構成します。ステレオに設定したときは画面が以下のように表示されます。



FX/AUX1のセンド・レベル・コントロールはステレオ・センドのレベル設定に、FX/AUX2のセンド・レベル・コントロールはステレオのPAN設定となります。

> ➳***NOTE：*** *内蔵エフェクトはモノ入力なので、内蔵エフェクトを使うときはこれらをステレオに設定する意味はありません。しかし、ステレオ・センド設定にし、PAN（FX/AUX2）で2チャンネル間でのバランスを調整することができます。また、これをオートメーションで処理し、特殊効果を得ることもできます。*

FX/AUX 1 >　　FX/AUXセンドをINTERNAL FX、あるいはAUXバスに送ります。センドをオフにすることもできます。

FX/AUX 2 >　　FX/AUX2をFX/AUX1>と同様に設定します。

FFX/AUX 3/4はFX/AUX 1/2とほとんど同じですが、これらはSTUDIO L/STUDIO R出力にも送れます。これらは離れたレコーディング・ブースでのフォールドバック・モニター用に使われます。

センドをモノ/ステレオに設定して、以下のような種々のフォールドバック構成が設定できます。

- 1 x モノ・フォールドバック・ミックス（AUX3、またはAUX4を使って）。
- 2 x 独立モノ・フォールドバック・ミックス（それぞれのミックスを各センドに）。
- 1 x ステレオ・フォールドバック・ミックス（それぞれレベルとPANをコントロールしてステレオ・ミックスとしてSTUDIO出力に）。

> ➳**NOTE :** *STUDIO Lを選択したときはAUX3の出力がミュートされます。同様に、STUDIO Rが使われるとAUX4の出力がミュートされます。*

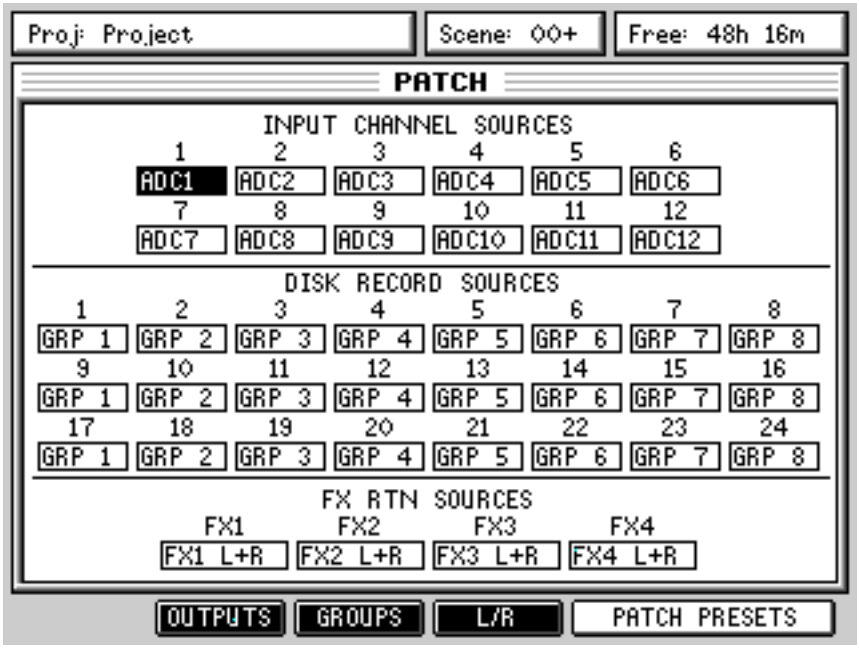
TALKBACK（トークバック）

DPS24の内蔵マイクはSTUDIO出力に接続されており、MASTERフェーダーの上にあるTALKBACKボタンで機能させます。

> ➳**NOTE :** *トークバック・マイクはSTUDIO L/R出力に出力されFX/AUX SETUPページで設定します。バス3/4が内蔵エフェクト、またはAUXバスに送られている場合は、トークバック・マイクはSTUDIO出力から出力されません。*

PATCH（パッチ）モード

SHIFTキーとMIXERキーを使うとPATCHモードに入ります。ここで内部/外部信号の送りを設定します。最初のページはCHANNEL SOURCESです。


Proj: Project
Scene: 00+
Free: 48h 16m
PATCH
INPUT CHANNEL SOURCES
1 2 3 4 5 6
ADC1 ADC2 ADC3 ADC4 ADC5 ADC6
7 8 9 10 11 12
ADC7 ADC8 ADC9 ADC10 ADC11 ADC12
DISK RECORD SOURCES
1 2 3 4 5 6 7 8
GRP 1 GRP 2 GRP 3 GRP 4 GRP 5 GRP 6 GRP 7 GRP 8
9 10 11 12 13 14 15 16
GRP 1 GRP 2 GRP 3 GRP 4 GRP 5 GRP 6 GRP 7 GRP 8
17 18 19 20 21 22 23 24
GRP 1 GRP 2 GRP 3 GRP 4 GRP 5 GRP 6 GRP 7 GRP 8
FX RTN SOURCES
FX1 FX2 FX3 FX4
FX1 L+R FX2 L+R FX3 L+R FX4 L+R
OUTPUTS GROUPS L/R PATCH PRESETS

画面上部のINPUT CHANNEL SOURCEフィールドは12個のインプット・チャンネルの入力・ソースを選択します。選択肢は、

ADC 1〜12 ※ 初期設定	FX1 L	METRO（メトロノーム）
Digital In L	FX1 R	- - - - -（アサイン無し）
Digital In R	FX2 L	
Aux In L	FX2 R	
Aux In R	FX3 L	
2-Track L	FX3 R	
2-Track R	FX4 L	
ADAT 1〜 8	FX4 R	

このように、あらゆる種類のアナログ、デジタル入力をそれぞれのチャンネルに送ります。各インプット・チャンネルの初期設定は、対応するチャンネルと同じADC（アナログ入力）です。これらは必要に応じて変更できます。また、アナログ入力の他にインプット・チャンネルもミックス信号として選択できます。

例えば、内蔵エフェクトの出力をEQ、コンプレッション、ゲート処理などのため、2個のインプット・チャンネルに送れます。同様にCD、DAT、あるいはその他のステレオ・デジタル・オーディオ・ソースをDIGITAL IN L/R入力を介してインプット・チャンネルに送れます。

AKAIのS5000/S6000、Z4/Z8サンプラーをADATオプション付きでお使いの場合は、チャンネルにADAT入力を送ることでサンプラーのパラ・アウトのデジタル出力を接続できます。

このページ（および他のPATCHページ）の設定は、CURSORキーを使ってカーソルをボックスに移動し、DATA +/-キーを使って選択肢を選びます。

DISK RECORD SOURCESはディスク・トラックに記録するオーディオ・ソースを選択します。選択肢は、

INPUTS 1〜12	METRONOME
GROUPS 1〜8 ※ 初期設定	FX1 L
ADC 1〜12	FX1 R
Digital In L	FX2 L

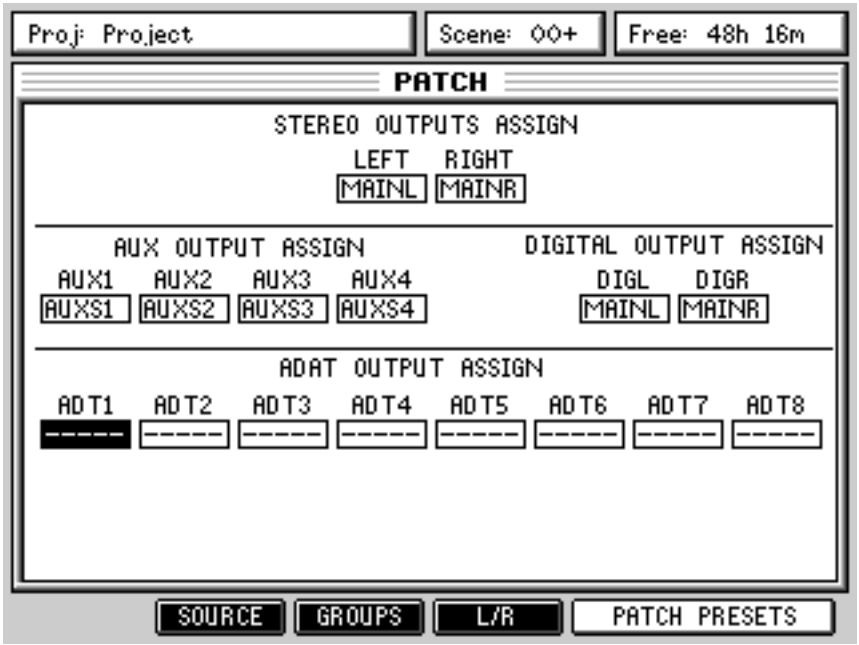
Digital In R	FX2 R
Aux In L	FX3 L
Aux In R	FX3 R
2-Track L	FX4 L
2-Track R	FX4 R
ADAT 1〜8	- - - - -（アサイン無し）
Stereo bus L	
Stereo bus R	

豊富な選択肢は設定の可能性が広がります。例えば、ADCの入力を直接トラック入力に送れます。信号処理の施されていないクリーンな録音が直接ディスクにできるだけでなく、インプット・チャンネルをADAT入力など（例えば、S5000/S6000のADAT出力）の他の入力ソースに有効活用できます。

ステレオのFX RTN SOURCESではFX RETURNSチャンネルの設定ができます。選択肢は、

FX1 L+R　（内蔵FX1のステレオ出力）- 初期設定
FX2 L+R　（内蔵FX2のステレオ出力）- 初期設定
FX3 L+R　（内蔵FX3のステレオ出力）- 初期設定
FX4 L+R　（内蔵FX4のステレオ出力）- 初期設定
ADCs 1+2、3+4、5+6、7+8、9+10、11+12
Digital In L+R
Aux In L+R
2-Track L+R
ADAT 1+2、3+4、5+6、7+8
- - - - -（アサイン無し）

OUTPUTSを押すと以下のような画面が表示されます。



ここではインターナルのオーディオ・ソースをDPS24の出力に送ります。このページでは基本的にDPS24内のオーディオ・ソースをリアパネル上の全ての出力に送れます。選択肢としては、

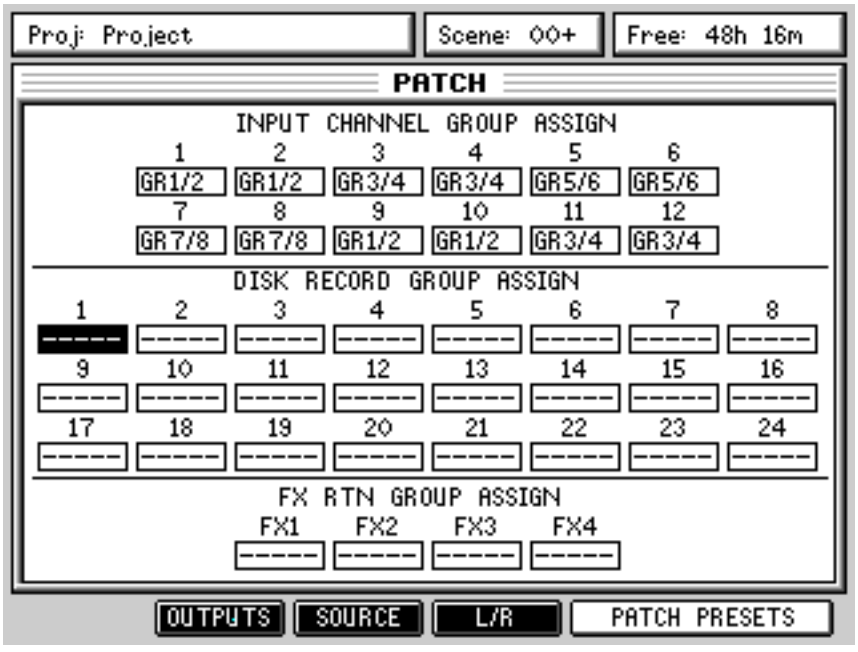
INPUTS 1〜12	SOLO L	FX1 L	（FX1のL出力）
TRACKS 1〜24	SOLO R	FX1 R	（FX1のR出力）
ADC 1〜12	FX SEND BUS 1	FX2 L	（FX2のL出力）
DIGI L	FX SEND BUS 2	FX2 R	（FX2のR出力）
DIGI R	FX SEND BUS 3	FX3 L	（FX3のL出力）
AUX IN L	FX SEND BUS 4	FX3 R	（FX3のR出力）
AUX IN R	AUX SEND BUS 1	FX4 L	（FX4のL出力）
2-TRACK IN L	AUX SEND BUS 2	FX4 R	（FX4のR出力）
2-TRACK IN R	AUX SEND BUS 3	-----	（アサイン無し）
ADAT 1〜8	AUX SEND BUS 4		
GROUPS 1〜8			
Stereo L - 初期設定			
Stereo R - 初期設定			

STEREO OUTPUTS ASSIGNではSTEREO出力に送るオーディオ・ソースを設定（初期設定はST L/R（ステレオ・バスL/R））します。

AUX OUTPUT ASSIGNでは4個のAUX SEND OUTPUTを上記のオーディオ・ソースから選択（初期設定はAUX 1〜4）します。

DIGITAL OUTPUT ASSIGNではステレオ・デジタル・アウトを上記のオーディオ・ソースから選択（初期設定はST L/R）します。

ADAT OUTPUT ASSIGNではオプチカル・デジタル・アウト出力を上記のオーディオ・ソースから選択（初期設定は-----（アサイン無し））します。


Proj: Project
Scene: 00+
Free: 48h 16m
PATCH
INPUT CHANNEL GROUP ASSIGN
1 2 3 4 5 6
GR1/2 GR1/2 GR3/4 GR3/4 GR5/6 GR5/6
7 8 9 10 11 12
GR7/8 GR7/8 GR1/2 GR1/2 GR3/4 GR3/4
DISK RECORD GROUP ASSIGN
1 2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23 24
FX RTN GROUP ASSIGN
FX1 FX2 FX3 FX4
OUTPUTS
SOURCE
L/R
PATCH PRESETS

INPUT CHANNEL GROUP ASSIGNではインプット・チャンネルのグループへのアサインを設定します。チャンネルは1〜8グループのいずれにもアサインできます。ただし、送りはペアでアサインされます。

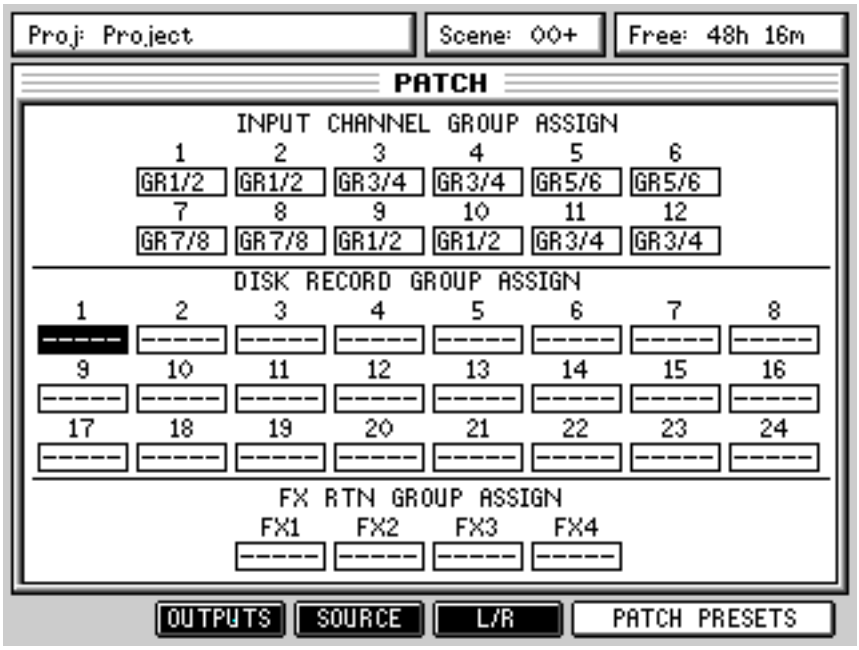
> ➳***NOTE：*** *このページでチャンネルのグループへの送りを設定できますが、パネル上のキーを使う方がより簡単でしょう。GROUP ASSIGNキーを押してから送りたいチャンネルのキーを押すだけです。*

DISK RECORD GROUP ASSIGNでは24個のディスク・トラックをグループ1～8のどのグループに送るかを設定します。インプット・チャンネルと同様、送りはペアでアサインされます。上記のNOTE同様、ディスク・トラックのグループ設定はパネル上のキーで設定する方が簡単でしょう。

FX RTN GROUP ASSIGNでは内蔵FXのリターン信号をどのグループに送るかを設定します。上記のNOTE同様、パネル上のキーを使って設定する方が簡単でしょう。

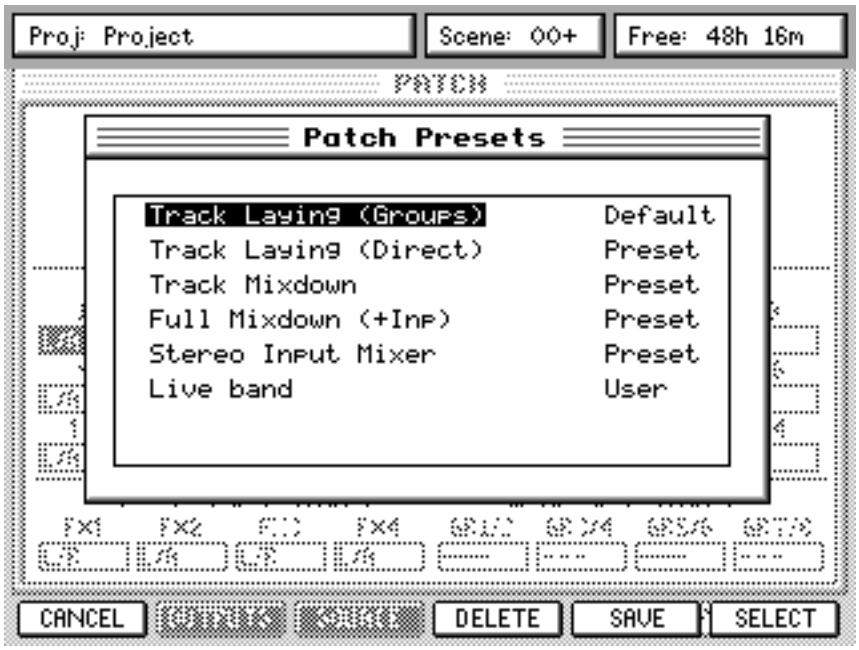
> ➳**NOTE :** *一つのチャンネルの送りは一つのグループにしか設定できません。従って、インプット1をGROUP1/2とGROUP3/4には設定できません。*

L/Rキーを押すと以下のような画面が表示されます。



ここではチャンネルのSTEREO L/Rバスへの送りを設定します。全てのチャンネル（インプット、ディスク・トラック、FXリターン、およびグループ出力）をSTEREO L/Rバスへアサインできます。選択肢はOFF（----）とL/Rです。

グループ・アサイン同様、パネル上の独立キーでチャンネルをSTEREO L/Rバスにアサインした方が簡単でしょう。



CURSORキーを使ってプリセットのリストを上下し、SELECT [F6]キーで選択するとDPS24全体の内部パッチングが切り換わります。このようにしてトラック・ レコーディング、オーバーダビング、ミックスダウンなどのプリセットを設定できます。

例えば、TRACK LAYING (GROUPS)（初期設定 ）ではグループを使ってトラックへのレコーディングを行います。インプットをトラックに送るには、グループを介して行ない、ディスク・ トラックを介してモニターします。この方法では複数のインプットをトラックにミックスすることもできます。

TRACK LAYING (DIRECT)ではインプットが直接ディスク・トラックに送られ、より直接的にレコーディングができます。この方法では簡単にインプット1をTRACK1に、インプット2をTRACK2にというように送られ便利ですが、例えばインプット3をTRACK12に送りたいときなどは不便です。この場合は、インプット3の入力を抜いてインプット12に挿すか、PATCHページを開いてパッチの設定を変更することになります。

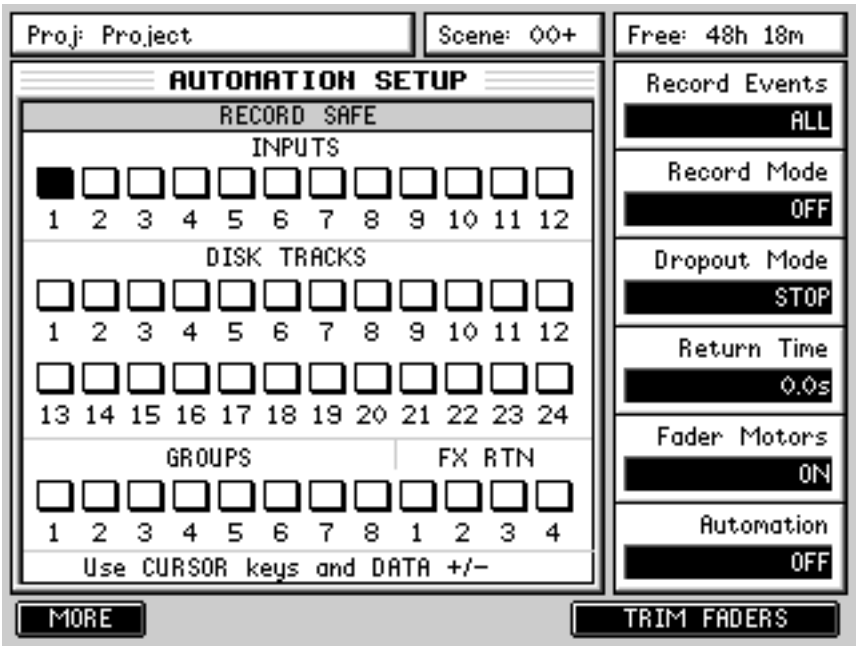
TRACK MIXDOWNでは24トラック全て（含、FXリターン）をステレオ・ミックスダウン用にSTEREO L/Rバスに送ります。FULL MIXDOWNでは24全トラックと外部機器のレコーディング用に全てのミキサー・チャンネル（含、インプット）をSTEREO L/Rバスに送ります。

もしプリセットの設定がお使いの設定に合わない場合は、ご自身の設定を保存することもできます。SAVE [F5]を押すとプリセットに名前を付けるプロンプト画面が現れます。保存後はそのプリセットをいつでも使うことができます。

既存のプリセットはDELETE [F4]キーを押すと、確認画面の表示後、削除されます。

AUTOMATION（オートメーション）

AUTOMATIONキーを押すと以下のような画面が表示されます。



画面の右側には設定可能なオートメーション･パラメータがあります。それらは、

RECORD EVENTS　記録するイベントを選択します。選択肢は、

ALL　全てのコントロールを記録します。

FX/AUX SEND　FX/AUXセンドのコントロールの動きを記録します。

> ➳***NOTE :*** *このパラメータはFX/AUX SENDとなっていますが、FX/AUXセンドがステレオ･センドとして構成されている場合は、FX/AUX2、FX/AUX4のPANの動きが記録されます。*

CHANNEL ON　CHNNEL ONのオン/オフを記録します。

PAN　PANコントロールの動きを記録します。

FADER　フェーダーの動きを記録します。

初期設定はALLですが、場合によっては適切でないことがあります。例えば、CHANNEL ONの設定を記録したい場合、間違ってフェーダーに触ってその動きが記録されることがないようにRECORD EVENTSをCHANNEL ONに設定し、CHANNEL ONの設定のみを記録します。

RECORD MODE　3つのオートメーション記録モードから選択します。

OFF　オートメーション･データは記録されません。

AUTO DROP　フェーダーがタッチセンサー付きなので、フェーダーに触れるだけで（動かす必要はありません）フェーダー記録モードに入ります。

その他のコントロールはそれらを動かすとオートメーション・データが記録されます。

CHANNEL ONはスイッチを押したときに記録されます。

> ➳**NOTE :** *この設定はRECORD EVENTSパラメータの設定によります。例えば、RECORD EVENTSがPANに設定されている場合、PANを動かすとPANコントロールの動きが記録されます。フェーダーの動き、CHANNEL ONのスイッチ、FX/AUXセンド・レベルの調整などは無視され、PANの動きだけがオートメーション・データとして記録されます。*

これはフェーダーやコントロールを動かす（あるいはスイッチを押す）だけでオートメーション・データが記録されるので、3種類の中では最も有用です。

OVERWRITE　これはPLAYを押した時点からオートメーションの記録が始まるので多少、破壊的です。この設定を選択したときは、間違って上書きをしないためCHANNEL SELECTキーが点滅して、上書きするチャンネルを指定することを促します。チャンネルを指定するとそのキーが点灯し、PLAYキーを押した時点からデータの記録を始めます。

PLAYキーを押してからCHANNEL SELECTキーを押してそのチャンネルの記録モードに入ることができます（オーディオのレコーディングにTRACK SELECTキーを使うのと同様）。

DROPOUT MODE　オートメーション記録を停止したときにどう動くかを設定します。選択肢は、

STOP　STOPが押されるまでオートメーションの記録を継続します。

OVERWRITEモードでは、CHANNEL SELECTキーを使って選択されているチャンネルが解除されると、そのチャンネルの記録がストップします。

RETURN　記録がストップするとRETURN TIMEで指定した時間で、以前記録されていたそれぞれのコントロールの設定値に戻ります。

AUTO DROPモードではフェーダーを離した時点で記録をストップします。

TO END　全てのイベントをプロジェクトの最後まで上書きします。

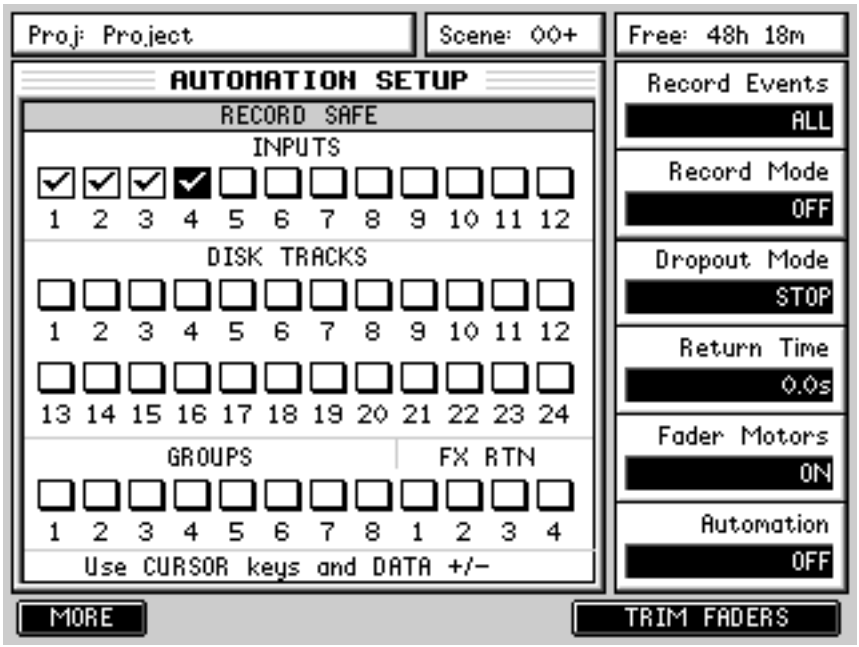
RETURN TIME　RETURNキーを有効にしたときに、元の値に戻るまでの時間を設定します。

FADER MOTORS　フェーダーのモーターのオン/オフを設定します。一般に、オートメーション・データを記録した後はモーターをオフにします。オートメーション・データは再生されますが、フェーダーが上下する動きを気にする必要がありません。

AUTOMATION　オートメーションのオン/オフを切り換えます。

> ➳**NOTE :** *AUTOMATIONはオートメーション・データの再生時はもちろん、記録時にもオンに設定する必要があります。*

メイン・セクションにはRECORD SAFE機能を示しています。オートメーション・データを記録時に間違って上書きされないようチャンネルのプロテクトができます。カーソルをそのチャンネルに動かしてDATA +/-キーでオン（+）、オフ（-）を設定します。チャンネルがプロテクトされているときはチェック・マーク（✔）が付きます。



チャンネルにプロテクトが掛かっているときは、そのチャンネルのコントロールやスイッチの動きはオートメーションが記録されていても無視されます。

オートメーションについて

オートメーション・データを記録するにはAUTOMATIONをONにしてオートメーションを有効にする必要があります。またQ2を使ってAUTO DROP、またはOVERWRITE記録モードを選択します。

OVERWRITEでは、オートメーション・データを記録するチャンネルを指定する必要があります。OVERWRITEを選択するとCHANNEL SELECTキーが点滅（トラックのRECORD SELECTキーが点滅するように）するので、オートメーション・データを記録したいチャンネルを選択します。PLAYキーを押すとDPS24は選択されたチャンネルのオートメーション・データの記録を開始します。STOPを押すと記録をストップします。安全のため、オートメーションの記録に選択されていたチャンネルは、STOPを押すと自動的に解除されます。

OVERWRITEを使ってオートメーション・データのパンチ・イン記録ができます。これにはまず、チャンネルを選択せずにPLAYキーを押します。必要なところでCHANNEL SELECTキーを押してそのチャンネルのオートメーション・データを記録します。

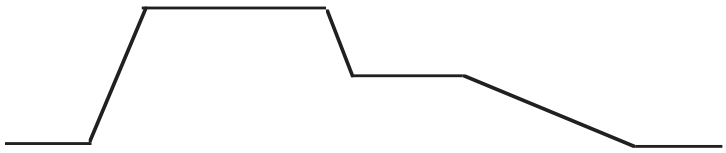
OVERWRITEはオートメーション・エベントを消去するのにも使えます。例えば、消去したいチャンネル・ミュートのイベントが記録されているとします。OVERWRITEを選択してチャンネルを選択し、CHANNEL ONがオンになっていることを確認してPLAYしミュートの部分を通過してSTOPを押します。これでこの部分を再生するとチャンネルはオンのままになり、ミュートが消去されています。

AUTO DROPの選択肢は一番使い易いモードです。AUTO DROPを選択すると、オートメーション・データの記録がタッチセンサー付きフェーダーではフェーダーに触れたときから開始します。同様に、他のコントロール（PAN、FX/AUXセンド）も動かしたときに初めて有効になります。

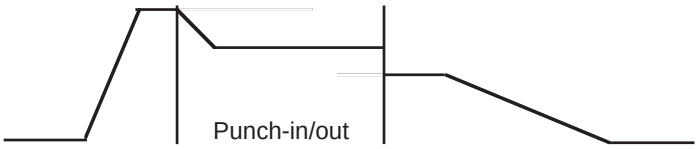
AUTO DROPモードで記録するには、Q2を使ってAUTO DROPを選択します。オートメーションを開始したいポイントにロケートしPLAYを押します。フェーダー、あるいはPANやFX/AUXセンドを設定している場合はそれを動かすまでは何も記録されません。満足な結果になったら巻き戻し、同様の方法で他のチャンネルンのフェーダーやコントロールの動きを記録します。

AUTOを使って間違いをしたら、オートメーションの記録中にフェーダーやコントロールを動かしてオリジナルの動きを上書きします。例えば、コーラスに移行する部分のレベル・チェンジが上手く行かなかったとします。ミスの手前まで巻き戻し、AUTOを有効にしてPLAYを押します。正しいポイントでフェーダーを正しく動かします。STOPを押して止め、巻き戻して修正した部分を確認します。まだ上手く行かない場合は、UNDOを押してもう一度やり直します。

しかし、このようなオートメーションのパンチ・インは問題が起こす可能性があります。例えば、図のようなオリジナルのフェード・データで、

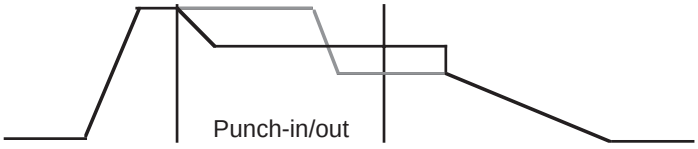


オートメーション・データを次のようにパンチ・イン/アウトしたとします。

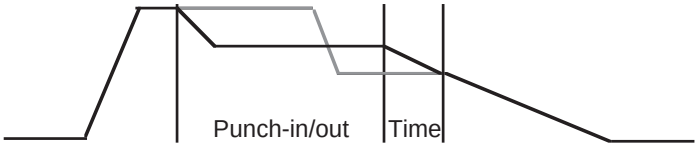


ここでの問題はパンチ・アウトのポイントでのレベルがオリジナルと合いません。

オートメーションを再生した結果は、



パンチ・アウト・ポイントのレベルはフェーダーの動きのあるポイントまで一定となり、そこで新しいレベルにジャンプします。これを解決するにはRETURNを使います。RETURNフィールドの値を長く設定すると次のようになります。



RETURN TIMEパラメータを適切に設定すると、値が徐々にオリジナル・レベルとなり、スムースな移行ができます。

SCENE 00（イニシャル･シーン）についての重要事項

DPS24のオートメーションを使うときはSCENE 00、イニシャル･シーンの理解が重要です。

SCENE 00にはプロジェクトの最初のミキサー設定が収められており、プロジェクトをロードしたり、オートメーションの再生が開始されたりしたときに呼び出されます。ダイナミック･オートメーションがONの設定でPLAYキーが押されたときは自動的にSCENE 00が呼び出され、レベルやPANなどの可変コントロールのみでなく、全ての設定が現在の再生時間での正しい値になっているように設定します。
したがって、ダイナミック･オートメーションを使う前に最初に必要なミキサー設定をSCENE 00に保存し、また途中で初期設定の変更が必要になったときはそれを随時保存することが重要です。

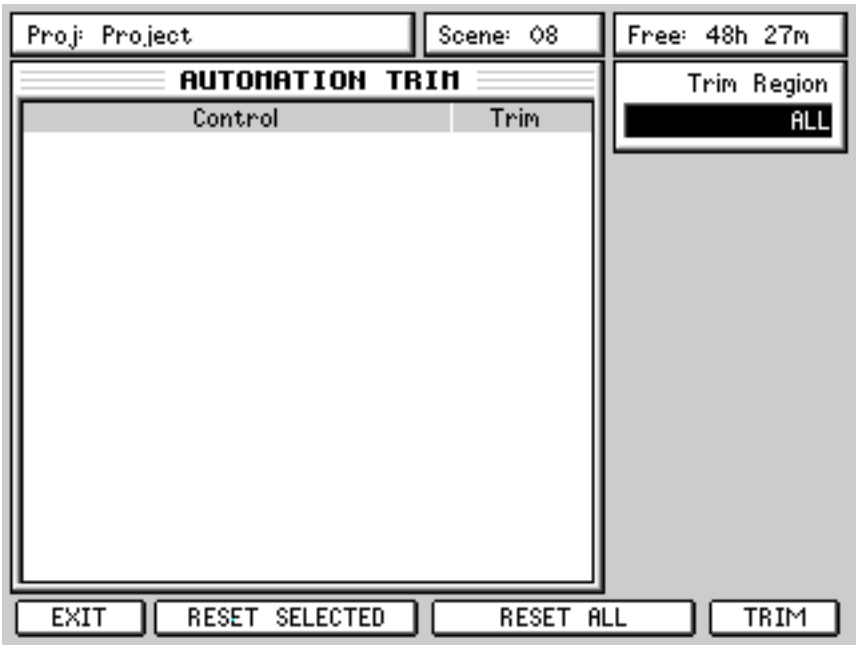
例として、プロジェクトのSCENE 00には全てのチャンネルのEQがフラット（EQが設定されていない状態）に設定されているとします。そのプロジェクトの途中であるチャンネルにEQを掛けたとします。オートメーションを再生した途端に全てのEQはSCENE 00の設定に従いリセットされてしまいます。別の例として、途中でチャンネルをリンクしてステレオ･ペアを組み、チャンネルのPANをそれぞれ左右いっぱいに振ったとします。ここでSCENE 00にこのリンクとPANを保存していない場合は、PLAYを押した途端にリセットされてしまいます。

つまり、もしミキサーの設定に何か変更を加え、それを後から再現したい場合は、必ずSCENE 00に保存することを忘れないでください。

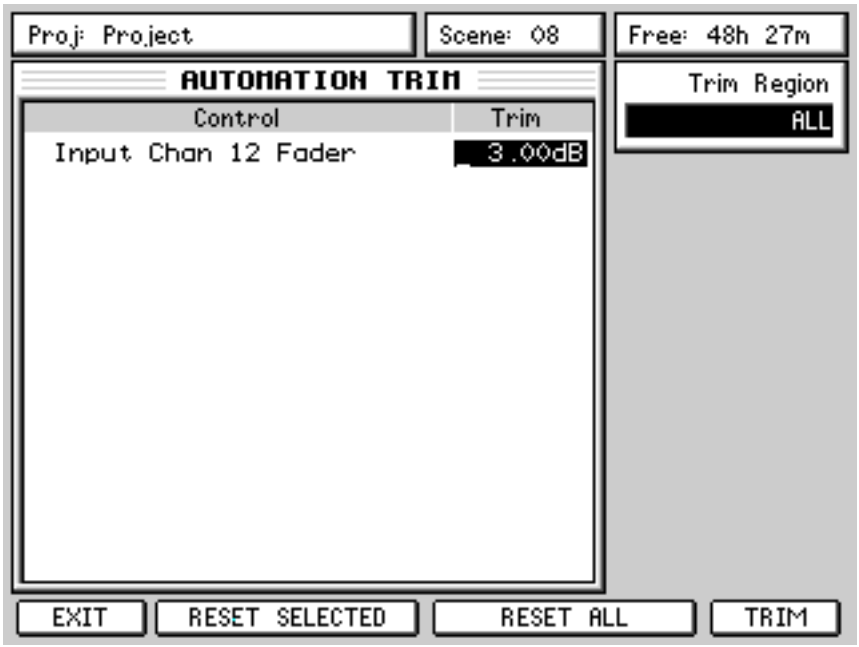
TRIM FADERS（トリム･フェーダー）

オートメーション･データを編集する別の方法としてトリム･フェーダーを使う方法があります。これで記録されているオートメーション･データの値を増減できます。例えば、トラック全体のレベルをあと3dB高くすると完璧な出来のフェーダー･コントロールを記録したとします。トラック全体を記録し直す代わりに、TRIMを使ってそのチャンネルを3dB上げます。

TRIMを押すと全てのフェーダーが中央の位置にセットされ、フェーダー･モーターがオフとなって以下のような画面が現れます。



AUTOMATION TRIM画面の最初はブランクです。ここでフェーダー位置を動かします。フェーダーを動かすとAUTOMATION TRIMウィンドウにそれが表示されます。



画面にトリムに選択されたフェーダーが表示されます。もし間違った場合（または気が変わった場合）、RESET ALL [F3/F4]を使って全てのフェーダーをリセットしたり、CURSORキーのアップ/ダウン・キーを使って特定のフェーダーを選択し、RESET SELECTED [F2/F3]キーを使って選択したフェーダーのみをリセットしたりすることが出来ます。

TRIMキーを押すとTRIM画面に表示されている値を増減します。前述の例では、インプット・チャンネル12のデータ全体に3dBが加算されます。

領域を指定してトリムを掛けることもできます。ミックスが変更され、TRIMを使って全てのチャンネルのレベルを増/減する必要が出てくるかも知れません。このような場合はQ1を使ってALLを選択し、プロジェクト全体で選択されたチャンネルのレベルを増減します。

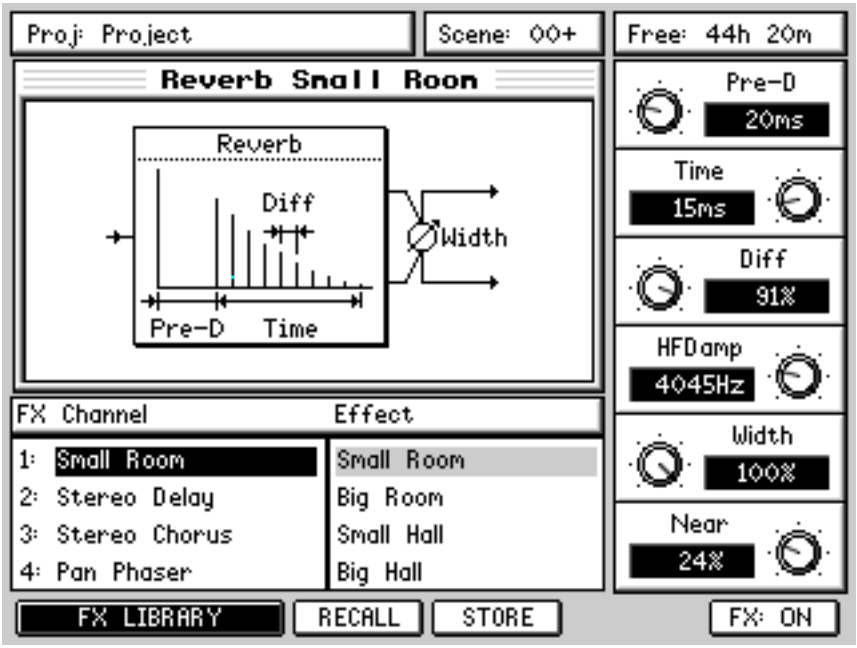
またはプロジェクトの一部だけトリムが必要かも知れません。このような場合はトリムしたい領域にIN/OUTポイントを設定し、Q1を使ってIN<>OUTを選択すると、指定した領域のオートメーション・データのみが変更されます。

TRIM操作は静的なオートメーションの編集だけとは限りません。再生中でも使用可能です。ミックスを聞きながら選択したチャンネルに必要な増減のレベルを設定します。適正なレベルになったらTRIMキーを押し、調整レベルを確定します。ただし、TRIMのフェーダーの動きは記録されません。TRIMキーを押したときの新しいフェーダー値のみです。

> ➳***NOTE :*** *TRIM機能はフェーダーの動きのみに働きます。PANやFX/AUXのオートメーション・データをトリムする事はできません。*

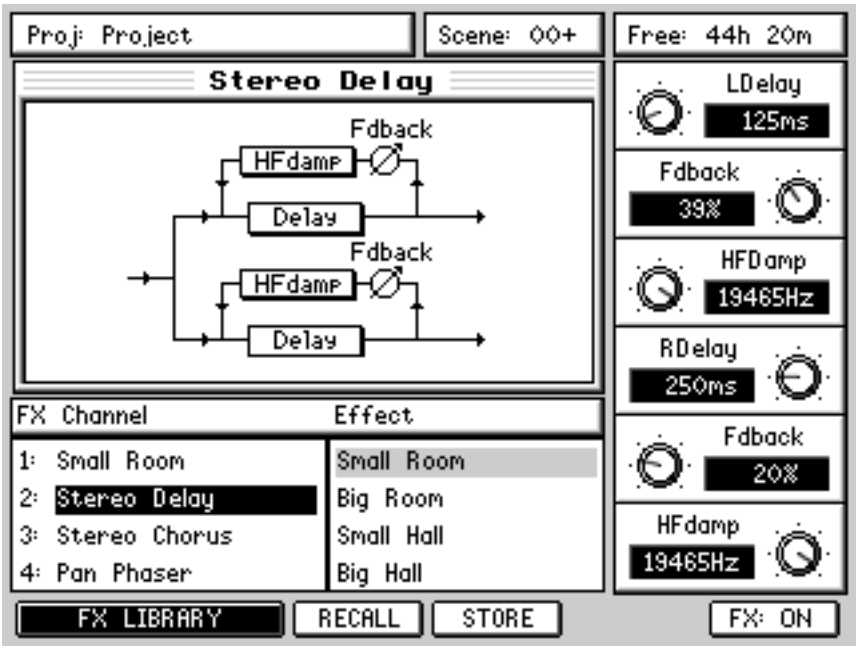
エフェクト・モード

FXキーを押すと、以下のような画面が表示されます。



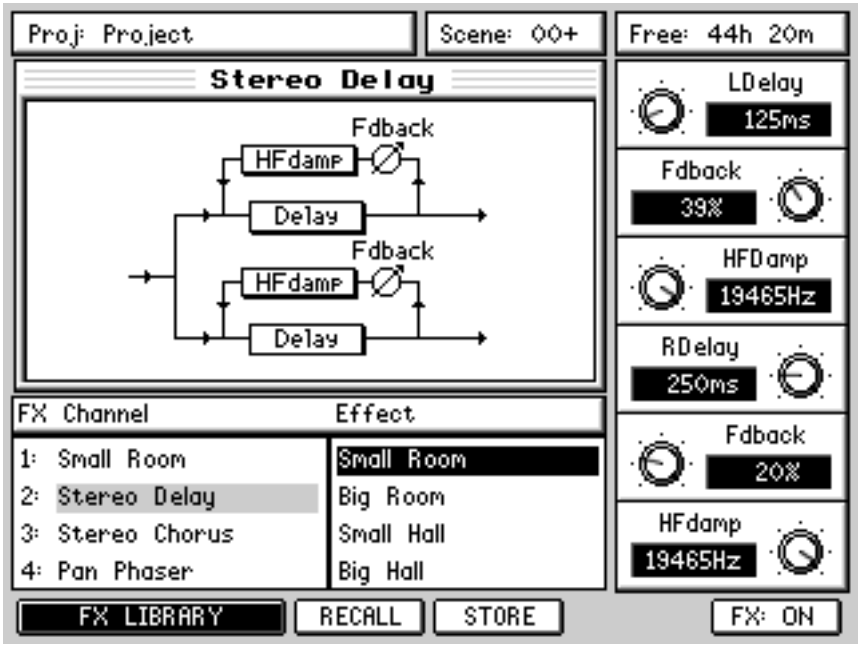
4個のエフェクト・チャンネルと、それにアサインされたエフェクト・タイプが表示されています。選択したチャンネルのエフェクト・タイプの概念図と共に、画面の右側にはエディット可能なエフェクト・パラメータが表示されています。

チャンネルはCURSORキーのアップ/ダウン・キーで選択します。

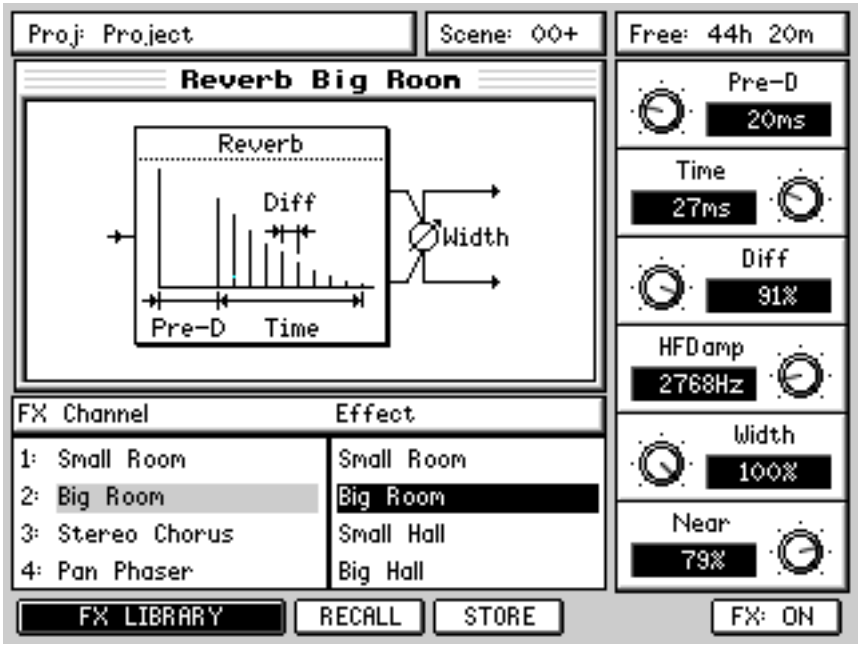


選択したチャンネルにアサインされたエフェクトはEFFECTリストに表示され、そのエディット可能なパラメータが右側に表示されます。

他のFXタイプを選択するには、CURSORキーの右キーを押してカーソルをEFFECTリストに移動します。



カーソルが右側の列に移動しエフェクトの選択ができます。エフェクトを選択するにはCURSORキーのアップ/ダウン・キーを使います。選択されたエフェクトはRECALL [F3]キーを押すまで有効にはなりません。RECALLキーを押すと選択されたエフェクト・チャンネルにエフェクト・タイプがアサインされます。



FXチャンネルに新しいエフェクト・タイプがアサインされ、そのパラメータが表示されます。エフェクト・ウィンドウのタイトルも新しいエフェクト・タイプを表示しています。

エフェクトのアサインは現在のシーンとしてセーブされるので、シーンをリコールするとエフェクトも正しく呼び出されます。また、シーンはプロジェクトとしてリコールされるので、プロジェクトの正しいエフェクトが呼び出されます。

エフェクトのエディット

エフェクトのエディットは、特別なモードは必要なく、Q-LINKノブで設定を変更します。

エフェクト・チャンネルで変更したエディットは、別のエフェクトのプリセットを選ぶか、別のプロジェクトをロード、または新規作成するまで有効です。

> ➳**NOTE :** *もしエフェクトのプリセットをエディットし、一度別のプリセットを選択してから再度選択したときは、エディットしたプリセットではなく、プリセットのオリジナル設定に戻ります。エディットした設定を消したくない場合は、FX LIBRARY（後述）に保存します。*

エディットしたエフェクトは現在のシーンの一部として保存されるので、後でそのシーンを呼び出したときはエフェクトのアサインとそのカスタム設定が呼び出されます。

エディットしたエフェクトの保存

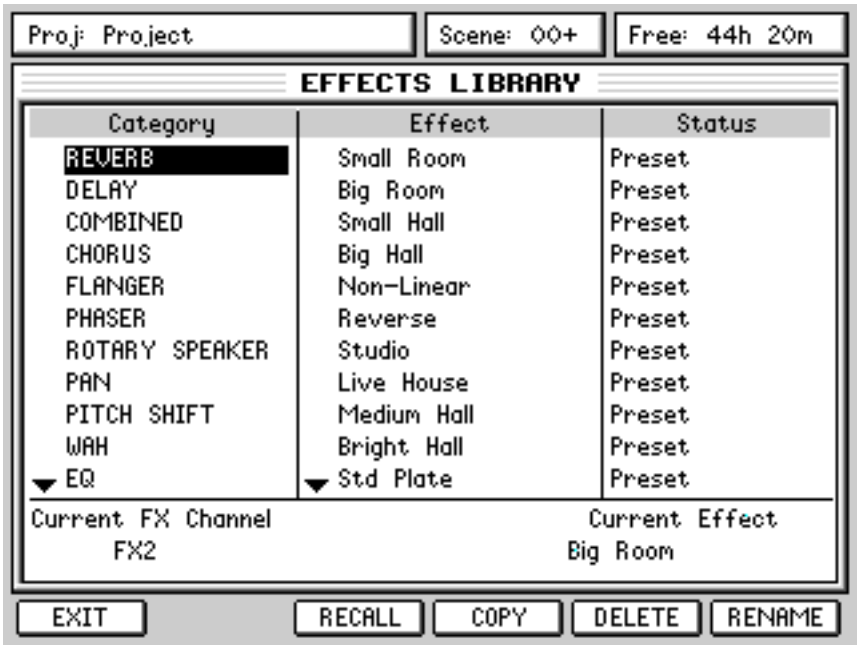
エディットしたエフェクトを別のプロジェクトに使うために保存したい場合は、STORE [F4]キーを押します。名称設定のプロンプト画面が出るので、適切な名前を付けます。OK [F6]キーを押すとそのエフェクトは選択したカテゴリーのFXライブラリーに保存されます。例えば、STEREO CHORUSというコーラス・エフェクトを基本にエディットし、保存すると自動的にCHORUSというカテゴリーに保存されます。同様に、ディレイ・エフェクトをエディットして保存すると自動的にDELAYのカテゴリーに保存されます（FXライブラリーの詳細とカテゴリーについては後述）。

新しいエフェクトは他のプロジェクトで使えます。

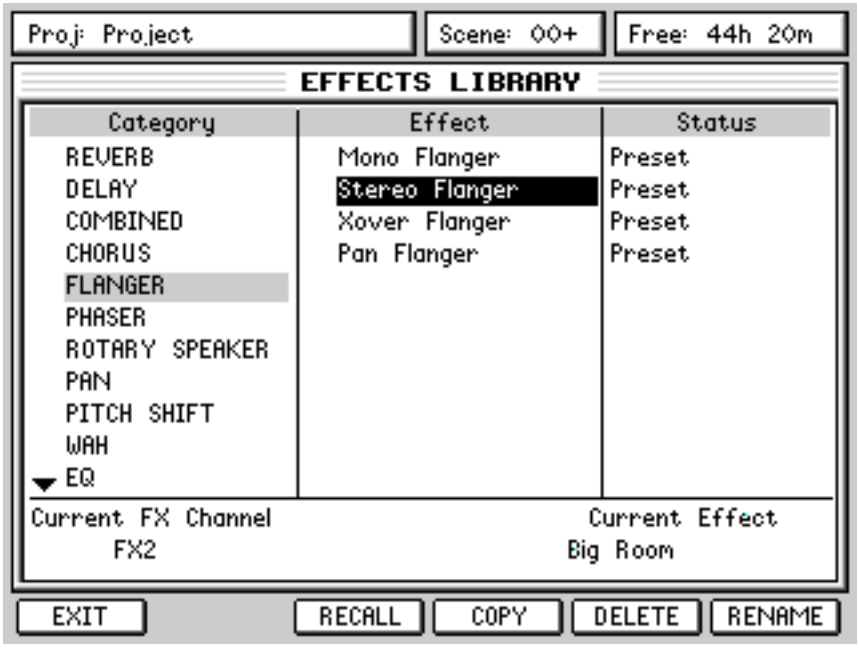
EFFECTS LIBRARY（エフェクト・ライブラリー）

エフェクトを選択する別の方法にエフェクト・ ライブラリーがあります。エフェクト・ ライブラリーにはエフェクトの保存、リコールができます。

ライブラリーからエフェクトを選択するには、まずエフェクトをアサインしたいチャンネルを選択します。FXのメイン・ページでFX LIBRARY [F1/F2]キーを押すと以下のような画面が表示されます。



CURSORキーのアップ/ダウン・キーを使ってReverb、Delay、Chorusのようなエフェクトのカテゴリー（Category）を選択します。これで適切なエフェクトを、異なったタイプの長いエフェクト・リストをスクロールするよりも簡単に探し出せます。カテゴリー内の実際のエフェクトを選択するには、CURSORキーの右キーを押してカーソルをエフェクト（Effect）リストに移動します。



ここでエフェクトを選択し、RECALL [F3]キーを使って選択したエフェクト・チャンネルにアサインします。

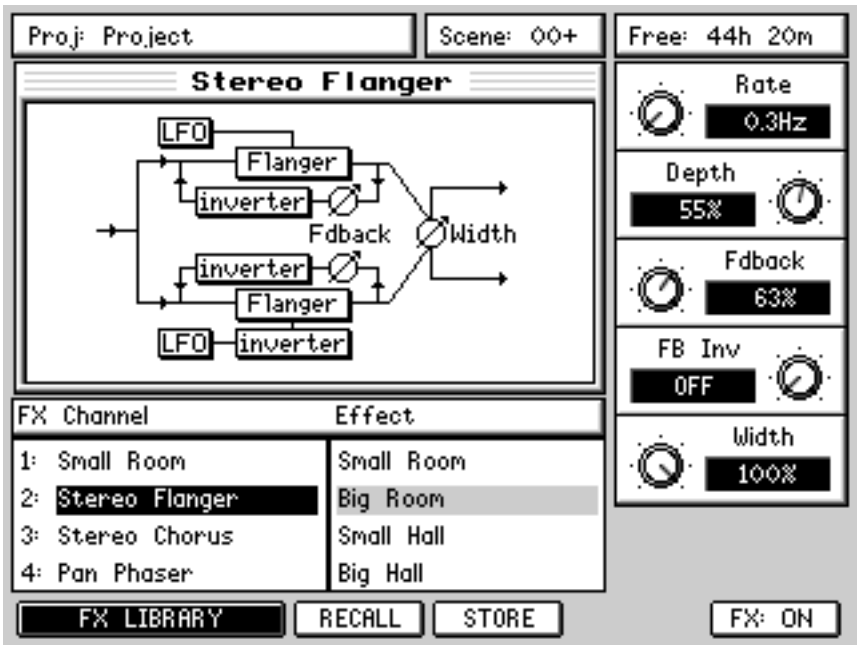
DELETE [F5]キーを使ってエフェクトをデリート（削除）できます。

RENAME [F6]キーを使ってエフェクトをリネームできます。

COPY [F4]キーを使ってエフェクトをコピー（と保存）できます。

> ➳***NOTE :*** *エフェクト・カテゴリーのデリート、リネーム、またはコピーはできません。また、プリセットのエフェクトのデリート、リネーム、またはコピーもできません。*

EXITキーを押すとメインのFXページに戻ります。選択したチャンネルにFX LIBRARYページで選択したエフェクトがアサインされています。



エフェクト・センド/リターン・レベル

エフェクトのレベルは各チャンネルのFXセンド・レベルでコントロールされます。MASTER FX/AUX SENDレベルはMIXERモードのMASTERチャンネルのCHANNEL VIEWページで設定します（アサインの初期設定でUSER BANKのチャンネル1〜4（内蔵FX）、チャンネル5〜8（AUXセンド）を使っても設定できます）。

FX RETURNS（初期設定）はGROUP/FXフェーダー・バンクのチャンネル9〜12にあり、他のチャンネル同様に、レベルのオートメーション、ミュート、ソロなどが使えます。FX/AUXセンドを使ってエフェクトを別のエフェクトに送ってエフェクト・チェーンを構成することもできます。この場合は、EQができません。EQを使いたい（あるいはエフェクト・リターンを処理する）場合は、エフェクト・チャンネルの出力をインプットにパッチします（PATCHページ参照）。

マルチ・エフェクトの設定

いくつかのエフェクトはマルチ・エフェクト（コーラス+ディレイ、など）です。これらはシンプルでベーシックなものです。ですが、FXリターンを別のFXチャンネルに送って、もっと複雑なマルチ・エフェクトを組むことができます。例えば、以下のようなエフェクトの組み合わせで、

FX1　Chorus（コーラス）
FX2　Phaser（フェーザー）
FX3　Ping-Pong Delay（ピンポン・ディレイ）
FX4　Large Hall（ラージ・ホール・リバーブ）

FX1リターンの一部をFX2に送って（FX1リターンのFX2センドを介して）コーラス音にフェージング・エフェクトを付けることができます。また、FX2リターンの一部をFX3に送ってエコーを加え、FX3の一部をFX4に送ってリバーブを掛けることができます。更にプリ/ポスト・フェード・センドの組み合わせにより、フレキシブルな設定が可能です。

FXリターン・チャンネルのFXセンドは、ミキサー・リソース節約のため、初期設定ではオフに設定されています。したがって、マルチ・エフェクトを組むには、FXリターン・チャンネルの設定のFXセンドをオンにする必要があります。

エフェクトのレコーディング

実際にエフェクトを掛けて録音するには（トラックを録音中にエフェクトをディスクに録音）適切なエフェクト・リターン・チャンネルを普通のチャンネルと同様にグループを介してディスクに送ります。例えば、チャンネル4のシンセ・サウンドをステレオ・コーラスとリバーブを掛けてTRACK7、8に録音するには、

1. FX1とFX2を使ってインプット4の一部をFX1（コーラス）とFX2（リバーブ）に送ります。インプット4はGROUP7/8に送ります。

2. GROUP/FXフェーダー・バンクでFX RETURN1/2もGROUP7/8に送ります（FX1リターンの一部をFX2に送ってコーラスにも少しリバーブを掛けるのも良いでしょう）。インプット4のドライ信号とFXリターンのバランスを取ります。

3. TRACK7/8を録音トラックに選択します。

これでインプット4とFXリターンがTRACK7/8に録音されます。

コントロール・ルームのモニター・ミックスにエフェクトを掛ける

ボーカリストがトラック録音中に自分のボーカルにリバーブを掛けて聞きたいということがあります。しかし、この時点でディスクにリバーブを掛け録りするのは良くありません。インプット1 のボーカルをTRACK4にドライ音を録音し、モニターにリバーブを掛けるには、

1. インプット1をGROUP4に送り、TRACK4を録音に設定します。

2. ボーカル音をDISK CHANNEL4を介してモニターします。

3. DISK CHANNEL4に少しリバーブを掛けます。そのリバーブのFXリターンをSTEREO L/Rバスに送ります。

これでボーカル音はドライで録音され、リバーブの掛かったボーカルはコントロール・ ルーム・ モニターとヘッドホン出力で聞けます。

フォールドバック・ミックスにエフェクトを掛ける
同じように、トラック録音中にレコーディング・ ブースにいるボーカリストが自分の声にリバーブを掛けてヘッドホンで聞きたいということがあります。

上と同じ例で、AUX3/4がプリ・フェードのフォールドバック・ミックスとしてSTUDIO出力に送られ、そこに適切なヘッドホン・モニター・システム接続されているとして、

1. インプット1をGROUP4に送り、TRACK4を録音に設定します。

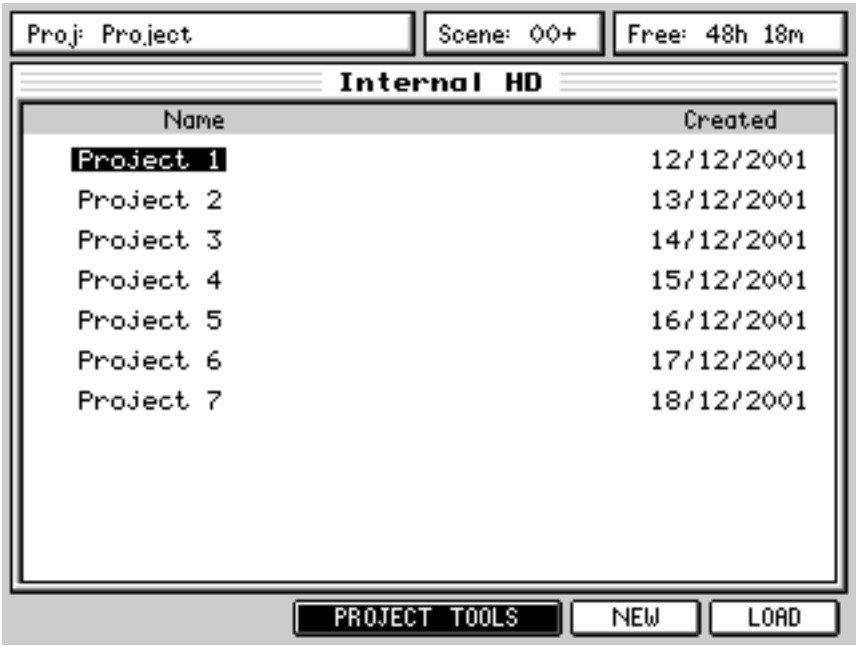
2. ボーカル音をDISK CHANNEL4を介してモニターします。

3. DISK CHANNEL4に少しリバーブを掛けます。そのリバーブのFXリターンをプリ・フェードでAUX3/4に送ります。

これでドライ音はディスクに録音され、ボーカリストはバッキング・トラックとリバーブの掛かった自分のボーカル音とを、AUX3/4を介してSTUDIO出力からモニターできます。

PROJECT（プロジェクト）モード

PROJECTキーを押すと以下のような画面が表示されます。



ここにDPS24にロードできるプロジェクトがリスト表示されます。リストにはプロジェクトの作成日も表示されます。

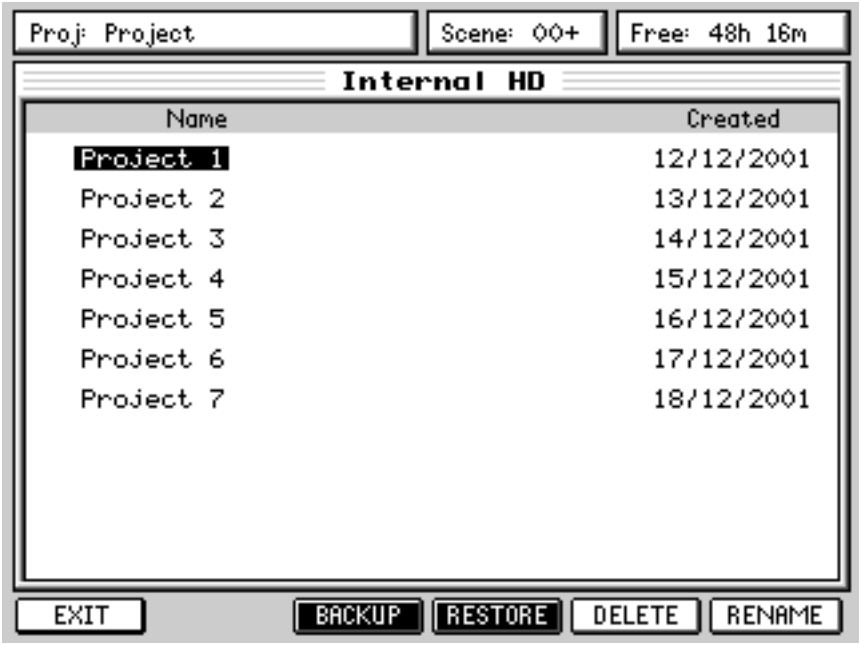
プロジェクトをロードするには、CURSORキーのアップ/ダウン・キーを使ってプロジェクトを選択し、LOAD [F6]キーを押します。確認画面が出て、プロジェクトをロードします。

プロジェクトの作成

新規に空のプロジェクトを作ることができます。新しいプロジェクトを作成するにはNEW [F5]キーを押します。名称付けのプロンプト画面が出て16文字までの名前を付けられます。CREATE [F6]キーを押すと新規プロジェクトが作成されます。画面は録音作業をする新規プロジェクトのMAINページに移ります。

プロジェクトの管理

メインのPROJECTページではPROJECT TOOLSキーで様々なプロジェクト管理機能が使えます。



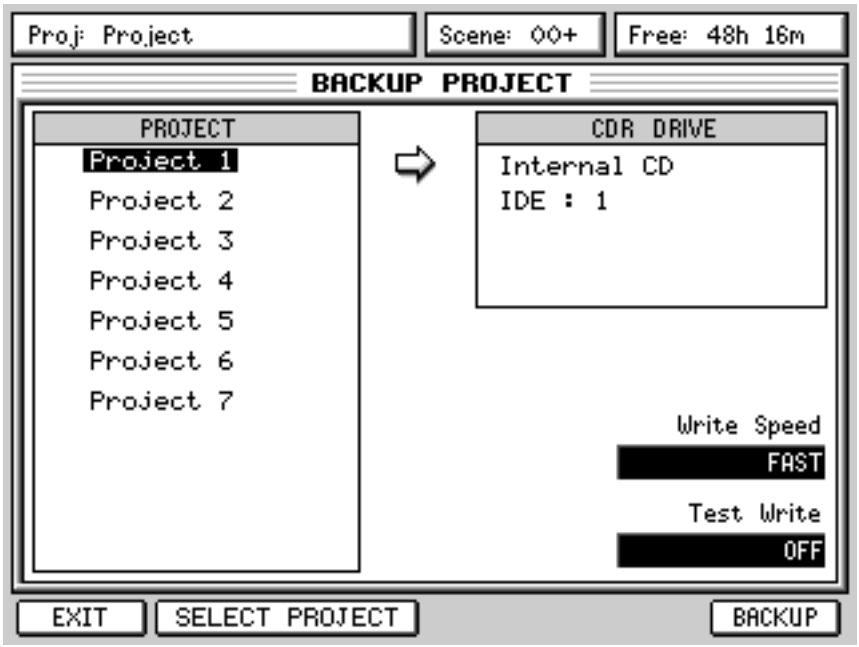
ここではプロジェクトのバックアップ/リストア、デリート、リネームの機能が使えます。

プロジェクトをリネームするには、まずCURSORキーのアップ/ダウン・キーを使ってリネームするプロジェクトを選択します。RENAMEキーを押すとネーミングのプロンプト画面が出て、新しい名前を入力できます。ここでRENAME [F6]キーを押して確定（またはキャンセル）します。

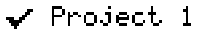
プロジェクトをデリート（削除）するには、まずCURSORキーのアップ/ダウン・キーを使ってデリートするプロジェクトを選択します。DELETEキーを押すと確認のプロンプト画面が出きます。ここでDELETE [F6]キーを押して確定（またはキャンセル）します。

プロジェクトのバックアップ

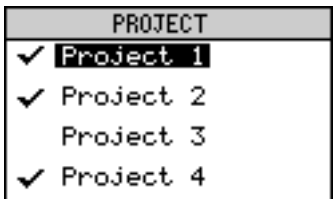
BACKUPキーを押すと以下のような画面が表示されます。



まずCURSORキーのアップ/ダウン・キーを使ってバックアップするプロジェクトを選択し、SELECT PROJECT [F2/F3]キーを押してマークします。プロジェクトは以下のようにマークされます。



一度に複数のプロジェクトを選択できます。



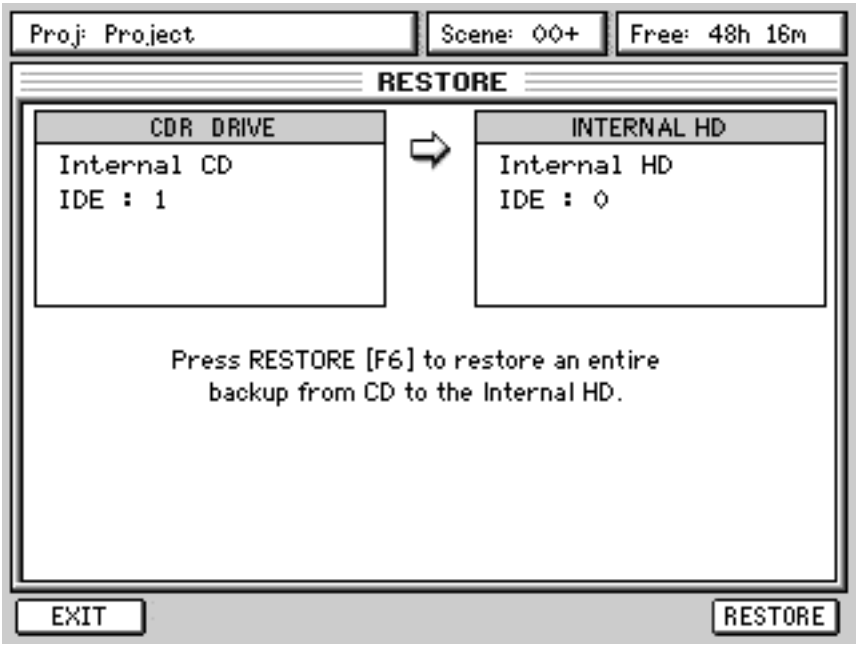
バックアップをする前に、Q5ノブを使ってWRITE SPEED（書込み速度）を正しく設定します（CD-R/CD-RWが古い機種の場合はSLOWに、最近の機種の場合はFASTに）。また、TEST WRITE（テスト・ライト:ディスク表面に弱いレーザー光を当ててデータ転送中に問題が発生しないかをチェック）をするか否かを設定します。ディスクに全くデータを書き込んでいない場合やCD-RWで書き込み回数が少ない場合などにはテスト・ライト処理をした方が良いでしょう。

バックアップするプロジェクトを選択し、CDの書込みパラメータを設定したらBACKUP [F6]キーを押します。バックアップ処理が開始され、処理の進行を表示するプログレス画面が表示されます。

もし、バックアップ・データの合計サイズがCDディスクの容量より大きい場合は、必要に応じて新しいディスクを挿入するようプロンプト画面が表示されます。

プロジェクトのリストア

RESTOREキーを押すと以下のような画面が表示されます。



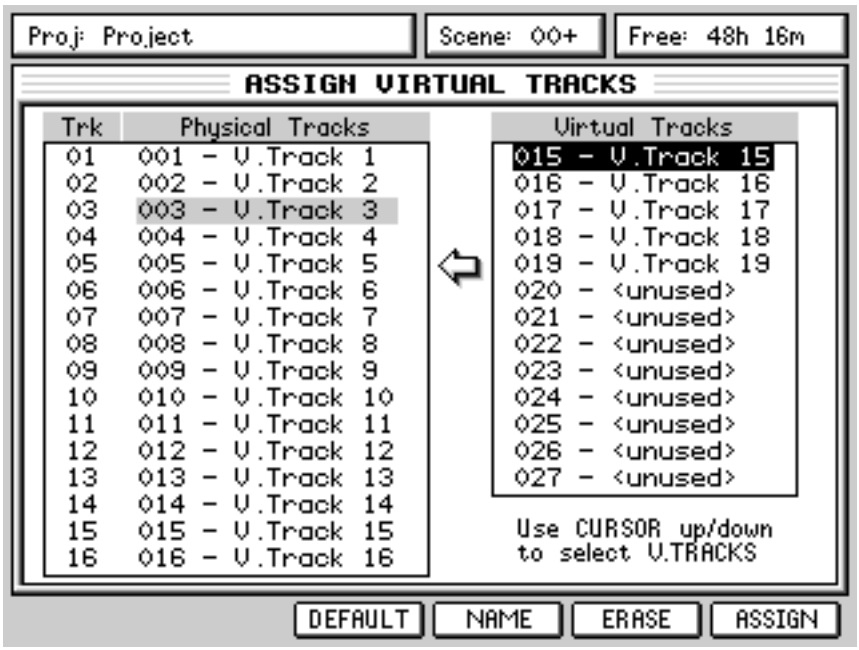
このページではバックアップ・データを内蔵のハードディスクにリストアできます。

バックアップをリストアするには、RESTORE [F6]キーを押します。「ARE YOU SURE（確かですか）」というプロンプト画面が表示されます。リストアの実行を選んだ場合は処理進行のプログレス画面が表示されます。

バックアップが複数のCDディスクに収められている場合は、リストア中に適切なCDディスクを挿入するプロンプト画面が表示されます。

バーチャル・トラック

SHIFTキーとPROJECTキーを使うとバーチャル・トラック機能が使えます。

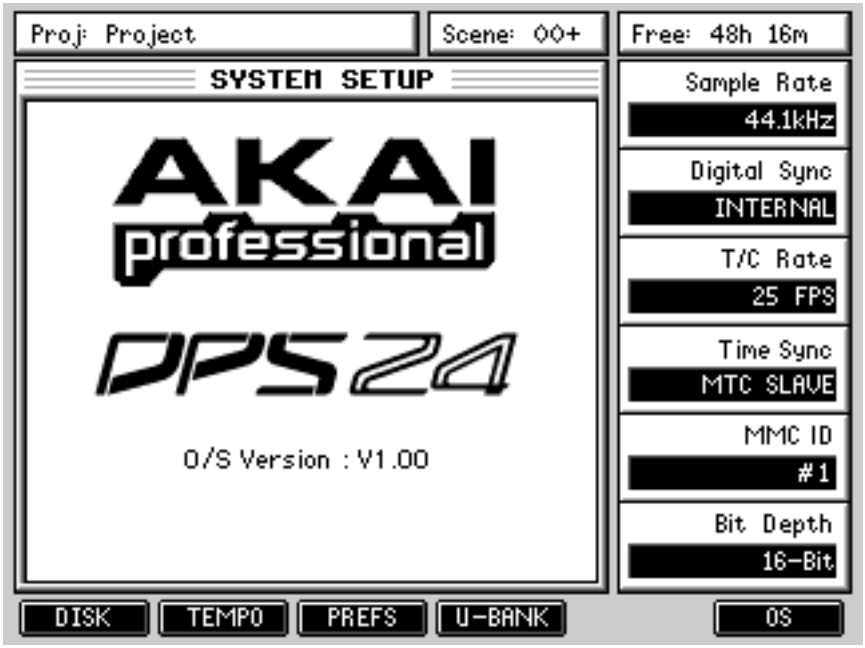


バーチャル・トラックを物理トラックにアサインするには、先ず、左のPhysical Tracks（物理トラック）リストでCURSORキーのアップ/ダウン・キーを使いアサインしたい物理トラックを選択します。物理トラックを選択したらCURSORキーの右キーを押してカーソルをVirtual Tracks（バーチャル・トラック）のリストに移動し、CURSORキーのアップ/ダウン・キーでリストをスクロールします。指定したいバーチャル・トラックが見つかったらASSIGNキーを押してバーチャル・トラックを物理トラックにアサインします。

物理トラック、およびバーチャル・トラックはトラック名の設定や変更、消去ができます。DEFAULTキーを押すと、いつでもオリジナルの物理トラックの設定に戻ります。

SETUP（セットアップ）モード

SETUPページはDPS24全体に関わる機能を設定します。SETUPキーを押すと以下のような画面が表示されます。



Q1～Q6のノブを使って以下の機能を設定します。

SAMPLE RATE　DPS24のサンプリング周波数を設定します。選択肢は、32kHz、44.1kHz、48kH、および96kHzです。

> ➳**NOTE :** *現在ロードされているプロジェクトのサンプル・レート以外のレートを選択すると、既に記録されている素材は正しいスピードで再生できません。このため、プロジェクトをロードした後や新規プロジェクトに録音をした後はシステムのサンプル・レートを変更しないことをお薦めします。*

DIGITAL SYNC　WORDCLOCK（ワードクロック）のソースを選択します。選択肢は、

- INTERNAL　DPS24の内蔵のクロックに同期します。
- WCLK　リアパネルのWORDCLOCKのBNC端子に接続されたシンク・ソースに同期します。
- SPDIF　リアパネルのRCAピン端子に接続されたデジタル・オーディオ・ソースに同期します。
- ADAT 1～8　リアパネルのＡＤＡＴ端子に接続されたデジタル・オーディオ・ソースに同期します。

外部ワードクロックは現在のプロジェクトのサンプリング周波数と合致している必要があります。

> ➳**NOTE :** *選択したデジタル・シンク・ソースが存在しない場合は、これを知らせるプロンプト画面が表示されます。また、不要なノイズを防止するため、全てのオーディオに自動的にミュートが掛かりLCDの最上部にその旨が表示されます。*
>
>
>
>
> *同時に一部の機能が使用できなくなります。*
>
> *この状況を修復するには、INTERNALを選択するか、デジタル・シンクの問題を解決します。*

T/C RATE　タイムコードのレートを設定します。選択肢は、EBU 24、SMPTE 25、SMPTE 29.97、SMPTE 29.97D、SMPTE 30、およびSMPTE 30Dです。

タイムコードのレートは外部タイムコード入力に合わせます。異なる場合は、同期がずれてしまいます。

TIME SYNC　DPS24のタイムコード送受信の同期モードを設定します。選択肢は、

- MTC SLAVE　DPS24がMIDIシーケンサーやドラムマシンなどからの外部MIDIタイムコードを受信し同期します。
- MTC MASTER　MIDIタイムコードを送出し、外部のMIDIシーケンサーやドラムマシンをDPS24に同期させます。
- MIDI CLK OUT　MIDIクロックとソング・ポジション・ポインターを送出し、外部のMIDIシーケンサーやドラムマシンをDPS24に同期させます。
- SMPTE SLAVE　DPS24が外部SMPTEタイムコードを受信し、外部機器に同期します（IB-24LTCボード装着時）。

➵**NOTE :** *TIME SYNCの設定を有効にするにはEXT. SYNCキーを押します。*

➵**NOTE :** *PLAY時はSMPTEタイムコード（IB-24LTC装着時）を常に送出します。*

MMC ID　DPS24のMMC（MIDIマシン・コントロール）のIDを設定します。このIDは外部MIDI機器と合わせる必要があります。

DPS24のトランスポートを外部からMMCでコントロールするには、MMCを送る機器のIDはDPS24のMMC IDに合わせる必要があります。外部機器のMMC IDの設定については外部機器の説明書を参照ください。

BIT DEPTH　録音データのビット長（24bit、16bit）を設定します。この設定は、新規に記録されるデータのビット長です。プロジェクトにはビット長の異なる素材が混在できます。

これらのSETUPの設定はプロジェクトの一部としてディスクに保存され、プロジェクトをロードしたときに読み込まれます。

メインSETUPページのソフト・キーは、

DISK　フォーマット、コピーなどのディスク・　ドライブに関するページに移動します。

TEMPO　テンポ・マップの設定に関するページに移動します。これはDPS24を外部シーケンサーに同期させ、曲中にテンポチェンジがあるときにのみ必要です。

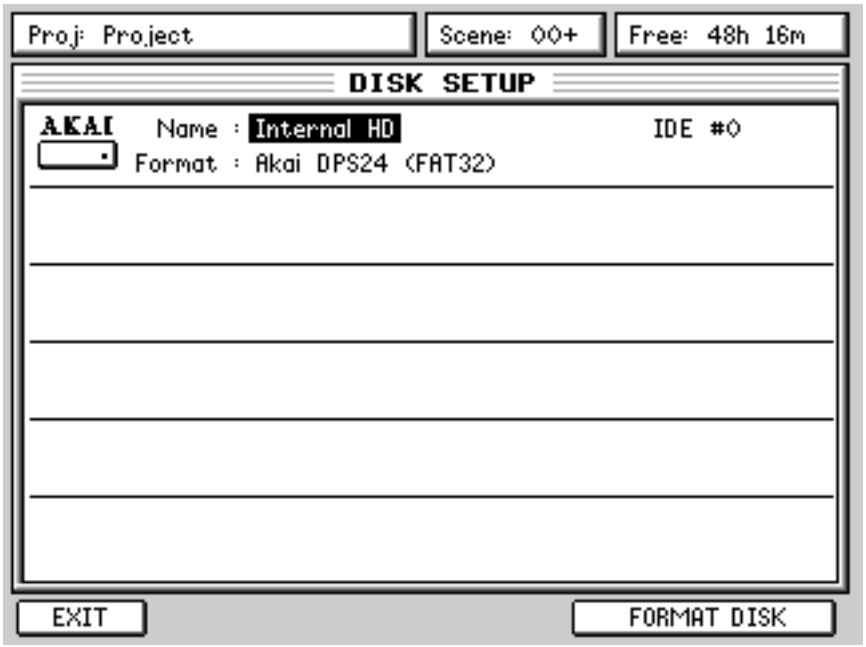
PREFS　プリファレンスの設定ページに移動します。

U-BANK　USER BANKのフェーダーの設定ページに移動します。

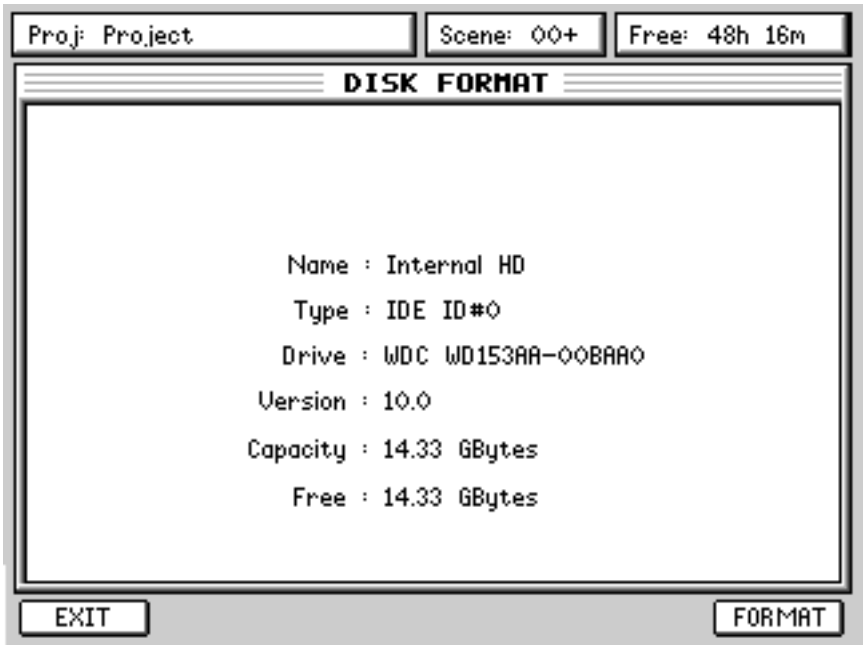
OS　DPS24のOS（オペレーション・システム）ソフトをアップデートするページに移動します。

DISK（ディスク）

DISKページでは内蔵ディスク・ドライブのフォーマットができます。DISKキーを押すと以下のような画面が表示されます。



FORMAT DISKキーを押すと以下のような画面が表示されます。



ドライブの内容の詳細が表示されます。もしフォーマットを中止するときはEXITキーを押します。でなければ、

FORMAT [F6]キーを押すと以下のようなプロンプト画面が表示されます。

FULL FORMATはディスクをフォーマットし、ディスク表面のチェックをしてバッド･ブロックをマークします。ディスク上の全てのデータは消去されます。ドライブのサイズにもよりますが、この処理には時間が掛かります

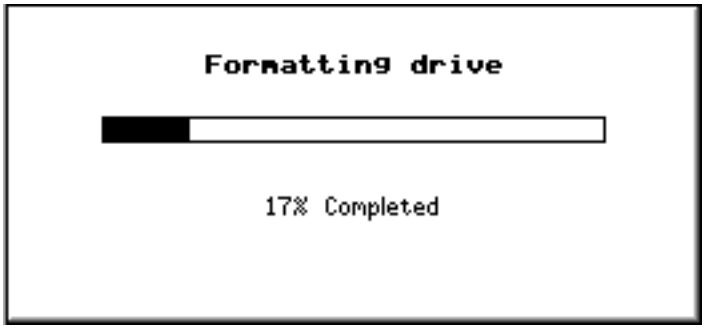
QUICK FORMATはディスクをフォーマットしますが、時間の掛かるディスク表面のチェックをしないので短時間で終わります。ディスクにエラーが無い事が分かっている場合に実行します。さもないとDPS24はディスク上のバッド･ブロックにデータを書き込んでしまうことになります。後からのエラーを避けるため、確信の無い場合はFULL FORMATを実行することをお薦めします

重要注意事項

両フォーマット機能は選択したディスク･ドライブを消去します。

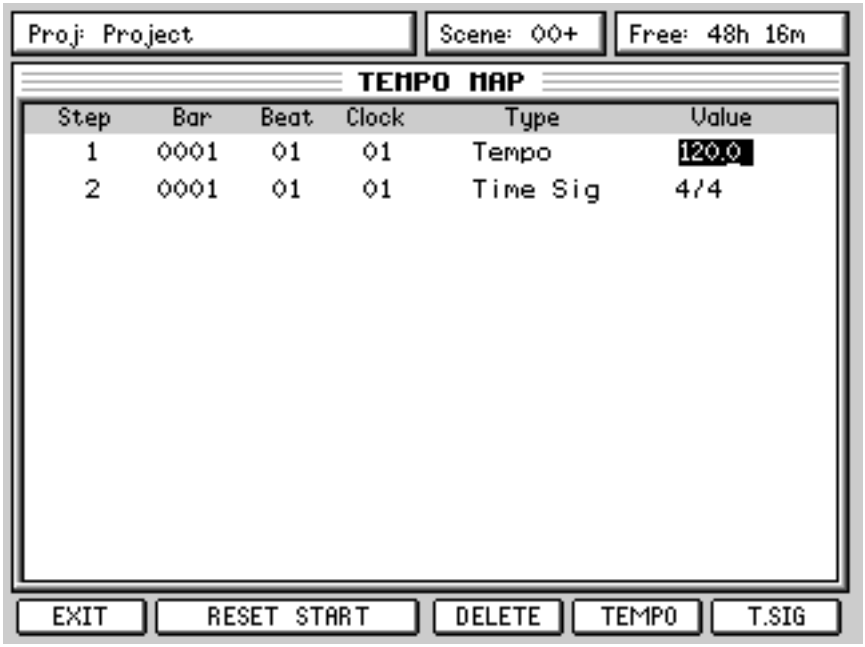
＊＊＊ **フォーマット後のUNDOはできません。** ＊＊＊

どちらのフォーマット機能を選んでも「ARE YOU SURE?」プロンプト画面が表示され、確認を促します。間違いがないか再確認してください。フォーマットを実行すると以下のようなプログレス画面が表示され処理の進行度合いがバー表示されます。



TEMPO MAPS（テンポ･マップ）

メインSETUPページでTEMPOキーを押すと、以下のような画面が表示されます。



ここではDPS24に同期している外部シーケンサーの拍子とテンポ･チェンジがDPS24と合うようにテンポ･マップを設定します。

ソングの始めにテンポと拍子の設定入力項目があります。これらがマップのスタート設定でデリートすることはできませんが、VALUEフィールドで適切なテンポと拍子をそれぞれ入力して変更することができます。

テンポ･ マップを作るにあたって一番最初にやらなければならないことは、ソングのスタート･ ポイントを決め、スタート･タイムをリセットしてソングがBar1、Beat1、Clock1から始まるようにします。ソングのスタート･ ポイントにロケートし、ジョグを使って正確なスタート･ ポイントを設定します。ここでRESET STARTを押します。マップ中の全てのテンポ･チェンジや拍子はこのソングのスタート･ポイントが基準になります。

マップにステップを追加するには、まずPLAY、ジョグ、スプールなどの方法で変更をかけたいポイントを見つけ、そのポイントで、拍子を変えるにはT.SIGキーを、テンポを変えるにはTEMPOキーを押します。そのイベントがマップに挿入されます。もし間違って追加した場合はDELETE [F4]キーを押し削除します。

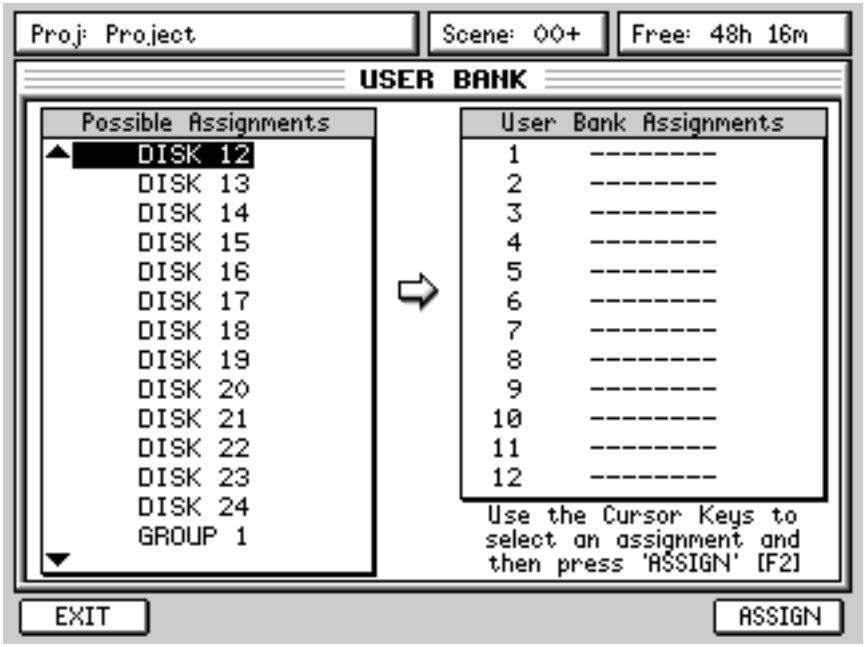
> ➳***NOTE：*** *拍子の変更は小節の途中には入れられないので、拍子変更を追加するとそのポイントに最も近い小節の始めに入ります。*
>
> ➳***NOTE：*** *同じ時間に複数のテンポや拍子設定は入れられません。変更を入力したにもかかわらず何も変らないように見える場合、実際にはそのポイントに既に変更が設定されていることがあります。*

カーソルは新規に作成したステップにあります。新規ステップの初期値は、テンポ：120.0 BPM、拍子：4/4なので、これらの値を適宜変更します。

プロジェクトに従い、テンポ･チェンジと拍子の変更を追加します。

USER BANK（ユーザー・バンク）

メインSETUPページでU-BANKキーを押すと、以下のような画面が表示されます。



ここではDPS24内のチャンネルを12個のユーザー・チャンネルにアサインできます。これで重要なチャンネルのコントロールを一つのバンクで素早くアクセスでき、頻繁にバンクの切り換えをする必要がなくなります。このバンクは、外部サウンド・モジュール、サンプラーなどのMIDIミキシングにも使え、またパネル上では直接アクセスできない専用のマスターFX/AUXセンドとしても設定できます。

チャンネルをユーザー・チャンネルにアサインするには、CURSORキーのアップ/ダウン・キーを使ってカーソルをアサインしたいチャンネルに移動します。CURSORキーの右キーを押してUSER BANK ASSIGNMENTS欄にカーソルを移動し、CURSORキーのアップ/ダウン・キーを使ってUSER BANKチャンネルを選択します。ここでASSIGN [F2]キーを押してアサインします。必要に応じて他のチャンネルにもアサインします。

> ➳***NOTE :*** *カーソルは、次のチャンネル設定のため、アサイン後は次のチャンネルに移動します。*
>
> *また、アサインするチャンネルを選択するのにパネル上でそのチャンネルのSELECTキーを押すことができます。*

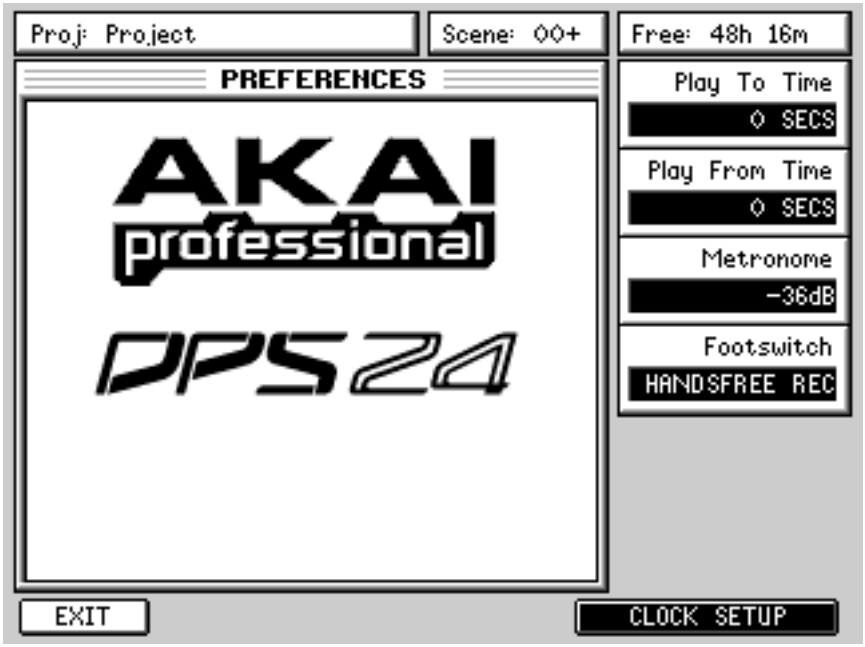
チャンネルには以下の項目がアサインできます。

INPUT 1〜12
TRACKS 1〜24
GROUPS 1/2〜7/8（*）
FX SEND 1〜4（*）
AUX SEND 1〜4（*）
FX RETURN 1〜4
AUX INPUT L/R（*）
MIDI CONTROLLER 1〜16（*）

(*)　このチャンネルにはPAN、EQ、FXセンドはありません。

PREFERENCES（プリファレンス）

メインのSETUPページでPREFSキーを押すと以下のような画面が表示されます。



選択肢は、

PLAY TO　　PLAY TOキーのプリ・ロール時間を設定します。PLAY TOの設定範囲は0～99秒です。

PLAY FROM　　PLAY FROMキーのプリ・ロール時間を設定します。PLAY FROMの設定範囲は0～99秒です。

> ***NOTE :*** *PLAY TO時間 + PLAY FROM時間 = PLAY OVER時間*

METRONOME　　メトロノーム機能のレベルを設定します。

FOOTSWITCH　　フットスイッチ入力の機能を選択します。選択肢は、

HANDSFREE　　RECフットスイッチをPLAY、RECORDのオン/オフ、 STOP（DR8/DR16同様）として使います。フットスイッチを一度押すとDPS24がPLAYし、もう一度押すと選択されたトラックがRECORDモードに入ります。更にもう一度押すとRECORDが解除されてPLAYモードとなり、もう一度押すとSTOPになります。

PUNCH IN/OUT　　DPS24がPLAY中にフットスイッチを押すと、選択されたトラックがRECORDモードに入ります。もう一度押すとRECORDモードが解除されます。再度フットスイッチを押すとRECORDモードに入り、もう一度押すとRECORDモードが解除されるというサイクルが繰り返されます。

PLAY/STOP　　フットスイッチでPLAYとSTOP動作を繰り返します。

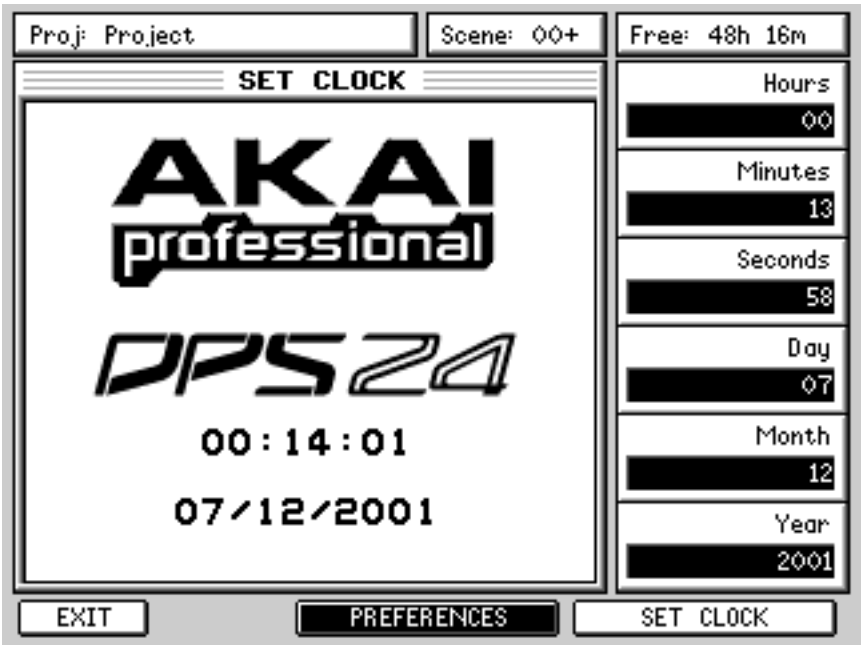
ADAT LRC　　ADAT用のLRCリモート・ユニットを簡便なリモート・コントローラーとして使います。

ファンクション・キーの機能は、

EXIT	メインのSETUPページに戻ります。
SET CLOCK	DPS24の内蔵クロック（次項参照）の設定ページに移動します。

CLOCK設定

PREFERENCESページのSET CLOCKキーを押すと、以下のような画面が表示されます。

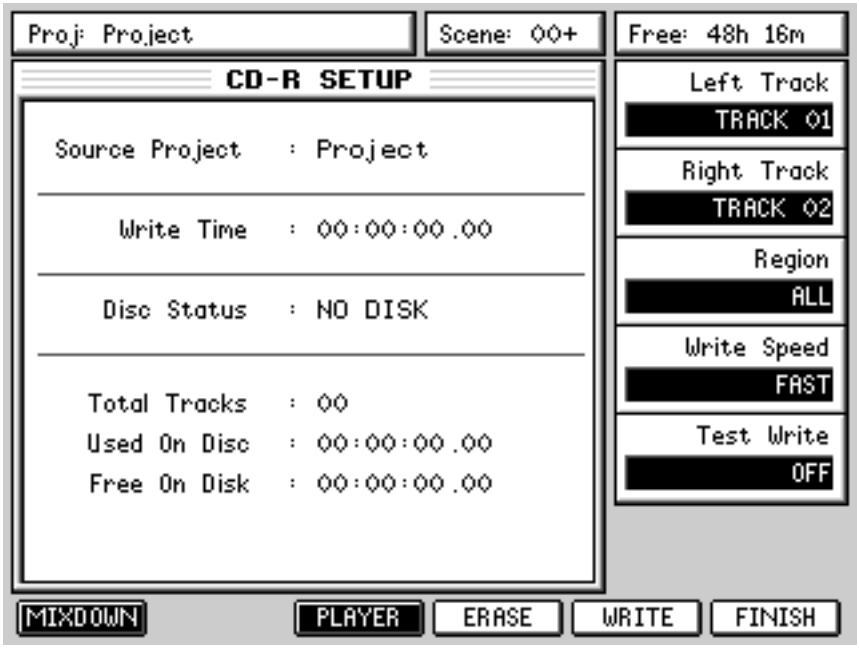


Q1～Q6ノブを使って時間と日付を設定します。新しい設定はSET CLOCK [F5/F6]キーを押して確定します。

PREFERENCES [F3/F4]キーを押してPREFSページに戻ります。EXIT [F1]キーを押してメインSETUPページに戻ります。

CDレコーダー

SETUPキーのSHIFT機能としてCD-Rがあり、以下のような画面が表示されます。



左側の大きな画面は一般的な情報で、これらを変更することはできません。それらは、

SOURCE PROJECT　ソース・プロジェクト、現在選択されているプロジェクトです。他のプロジェクトをCDに焼き込む場合は、PROJECTモードで焼き込みたいプロジェクトを選択し、ロードします。

WRITE TIME　CDにソース・プロジェクトの焼き込みに掛かる時間を表示します。

DISC STATUS　FINISH処理はディスクに読み出し情報を書き込む処理で、FINISH処理がされていないディスクはNOT FINISHEDと表示されます。FINISH処理がされているディスクはFINISHEDと表示されます。ドライブにディスクが挿入されていない場合はNO DISCと表示されます。

TOTAL TRACKS　CD上のトラック数の合計を表示します。

USED ON DISC　CD上の記録済み時間の合計を表示します。

FREE ON DISC　CD上の書き込み可能な時間の合計を表示します。

画面の右側はQ-LINKノブで調整可能なパラメータです。それらは、

LEFT TRACK　ソース・プロジェクトのどのチャンネルをCDのLチャンネルにするかを指定します。ディスク・トラック1～24を指定できます。

RIGHT TRACK　ソース・プロジェクトのどのチャンネルをCDのRチャンネルにするかを指定します。ディスク・トラック1～24を指定できます。

REGION　選択したトラックのどの領域をCD-R/CD-RWに書き込むかを選択します。選択肢はIN/OUTとALLです。

WRITE SPEED　書き込み速度を指定します。FASTとSLOWがあります。SLOWは1倍速（実速度）で書き込みます。FASTはCD-R/CD-RWの最高速で書き込みされるのではなく、互換が取れる範囲での最高速となり、CDドライブの最高速とは限りません（例えば24倍速のドライブを接続しても設定速度は4倍速の可能性があります）。

TEST WRITE　テスト・ライトをするか否かを指定します。テスト・ライトとはCD表面に弱いレーザーを当てデータ転送で問題が無いかチェックします。ディスクに初めて焼き込む場合などに行います。

> ➳**NOTE :** *CD-R/CD-RWに直接ミックスダウンすることはできません。ミックスダウンをCDに焼きこむには、まずMIXDOWN機能を使ってステレオのミックスダウンを作ります。そしてそのミックスダウンをCDに焼きこみます。その手順を次項に示します。*

ソフト・キーの機能は、

MIXDOWN　CD-R/CD-RWに焼き込むのに適したステレオ・ミックスダウンを作るMIXDOWNページを開きます。

CD PLAYER　CD PLAYERページを開きます。

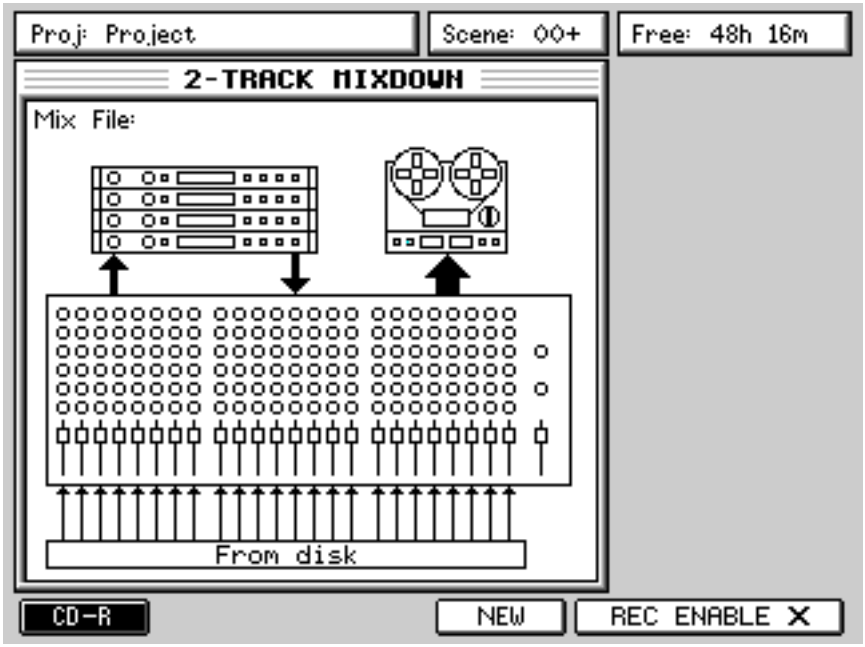
WRITE　書き込み処理を開始します。このキーを押すと「ARE YOU SURE?」プロンプト画面が出て確認を促します。

ERASE　CD-RWディスクを再書き込み可能にするために消去します。このキーを押すと「ARE YOU SURE?」プロンプト画面が出て確認を促します。

FINISH　CD-R/CD-RWディスクのFINISH処理をして、対応するCDプレーヤーでディスクを再生できるようにします。このキーを押すと「ARE YOU SURE?」プロンプト画面が出て確認を促します。

MIXING DOWN（ミックスダウン）

CD-R/CD-RWに直接ミックスダウンをすることはできません。まず先にDPS24のバーチャル2-トラックにステレオ・ミックスを作ります。これをMIXDOWNページで行います。



ウィンドウ画面に内部システムの構成を示します。最大24チャンネルのディスク・トラックを（バーチャルの）2-トラック・レコーダーにSTRERO L/Rバスを介してミックスダウンをします。4チャンネルのエフェクトも使えます。ここには示されていませんが、外部入力も同じようにインプット1〜12を使ってミックスできます。またそれらをSTRERO L/Rバスへのサブ・ミックス用のサブ・グループとすることもできます。
ミックスダウンをするには、まずミックスダウンをする完成したプロジェクトを選択し、そのスタート・ポイントにロケートします。続いてMIXDOWNページを開いてNEW [F5]キーを押し、ステレオ・ミックスダウンのファイルに名前を付けます。そしてREC ENABLE [F5/F6]キーを押してミックスダウンの準備をします。

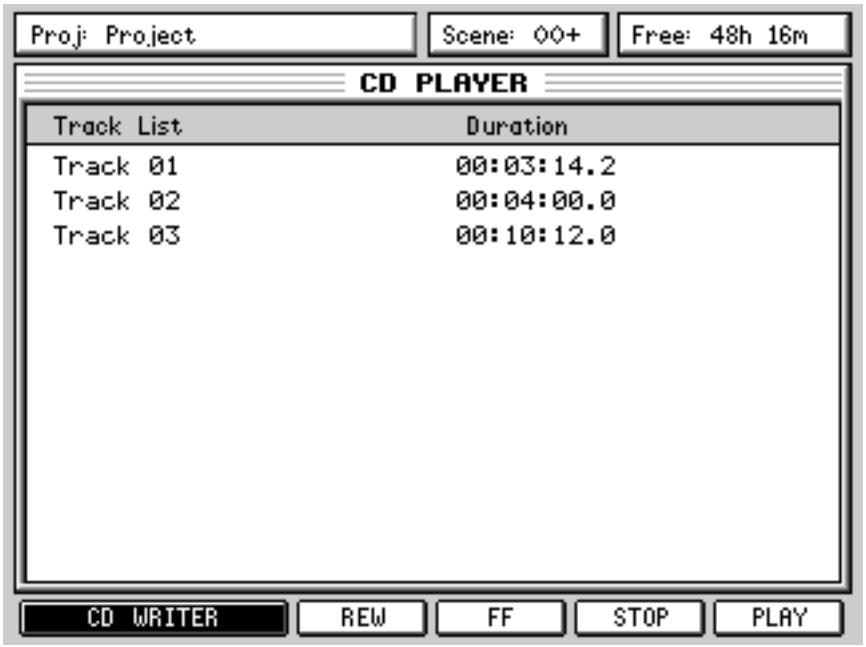
どのディスク･トラックも録音待機状態になっていないことを確認して･･･、
ステレオのマスター･ミックスダウンを録音するためにPLAYキーとRECORDキーを押し録音を開始します。ミックスダウンの終わりでSTOPキーを押します。

PROJECTモードでは、今作った新しいミックスのプロジェクトが他のプロジェクト同様、リストに表示されます。そのプロジェクトを選んでロードします。このプロジェクトは、1/2トラックに24トラックのプロジェクトがステレオ･ミックス(TRACK1=Lチャンネル、TRACK2=Rチャンネル)として収められています。これをCD-Rに焼き込むには前述のCD-Rページで説明したように、TRACK1にLEFT TRACKを、TRACK2にRIGHT TRACKを設定し、WRITEキーを押してステレオ･ミックスをCDに焼き込みます。

この方法は随分回りくどいようですが、訳があります。まず、各プロジェクトのミックスをCDに焼きこむ前に聞き比べられます。また、マスター･ミックスを他のマルチ･トラック･プロジェクトと同じように編集することができます。

CDプレイヤー

CD PLAYER [F1/F2]キーを押すと、以下のような画面が表示されます。



CURSORキーのアップ/ダウン･キーで再生するトラックを選択し、[F3]～[F6]のCDプレイヤーのトランスポート･キーを使ってCD上のトラックをプレイ、ストップ、ポーズ、リワインド/早送りします。

トラックをプレイ中は、CURSORキーのアップ/ダウン･キーで次のトラックにスキップできます。また、プレイ中にリワインド/早送りキーでトラックを早聴きできます。

トラックがプレイ中は、[F6]キーの機能が変わります。

PLAY　　停止中は[F6]キーはプレイ･キーです。

PAUSE　　プレイ中は[F6]キーはポーズ･キーです。

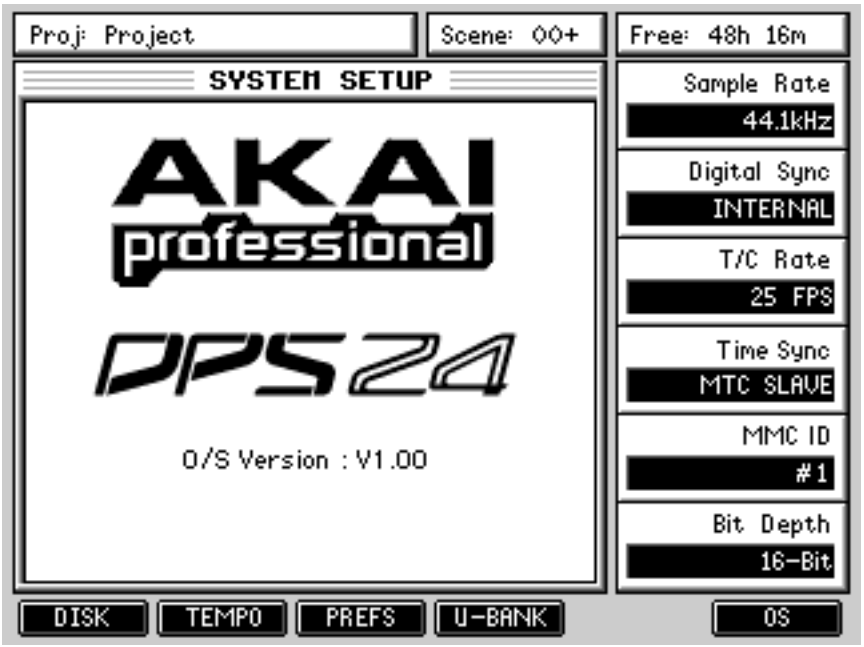
> ➳***NOTE :*** *CDの再生音はDPS24のモニター･システムを通して再生できません。CD-R/CD-RWのヘッドホン出力（装備されている事が前提ですが）をお使いください。理想的には対応するCDプレイヤーをお使いください。*

CD WRITER [F1/F2]キーを押せば、いつでもCD-WRITERモードに戻ります。

EXT SYNCキー

DPS24を外部タイムコードに同期させるには、EXT SYNCキーを押します。

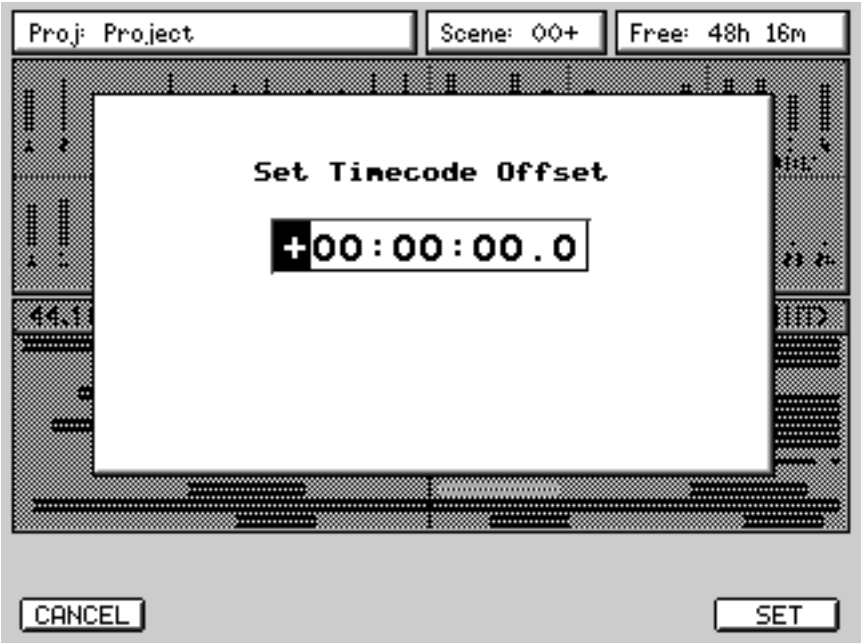
DPS24は外部タイムコードを受けてのみ再生します。タイムコードのフレーム・レートの設定は、SETUPページのQ3を使います。



また、T/C SOURCEも適正に設定する必要があります（オプションのIB-24LTC、SMPTEインターフェース・ボードを装着していない場合は、外部タイムコードのソースはMIDI MTC INのみです）。

EXT SYNCのオフセット設定

SHIFTキーとEXT SYNCキーを使うとタイムコードにオフセットを設定できます。キーを押すと、以下のプロンプト画面が現れます。



最初の桁がハイライト表示されます。テン・キーを使って適切な数値を入力します。符号（+/-）の設定は、カーソルを符号部分に移動し、DATA +/-キーを押します。オフセット値を入力しSET [F6]キーを押して確定します。

MIDI インプリメンテーションチャート

Model DPS24

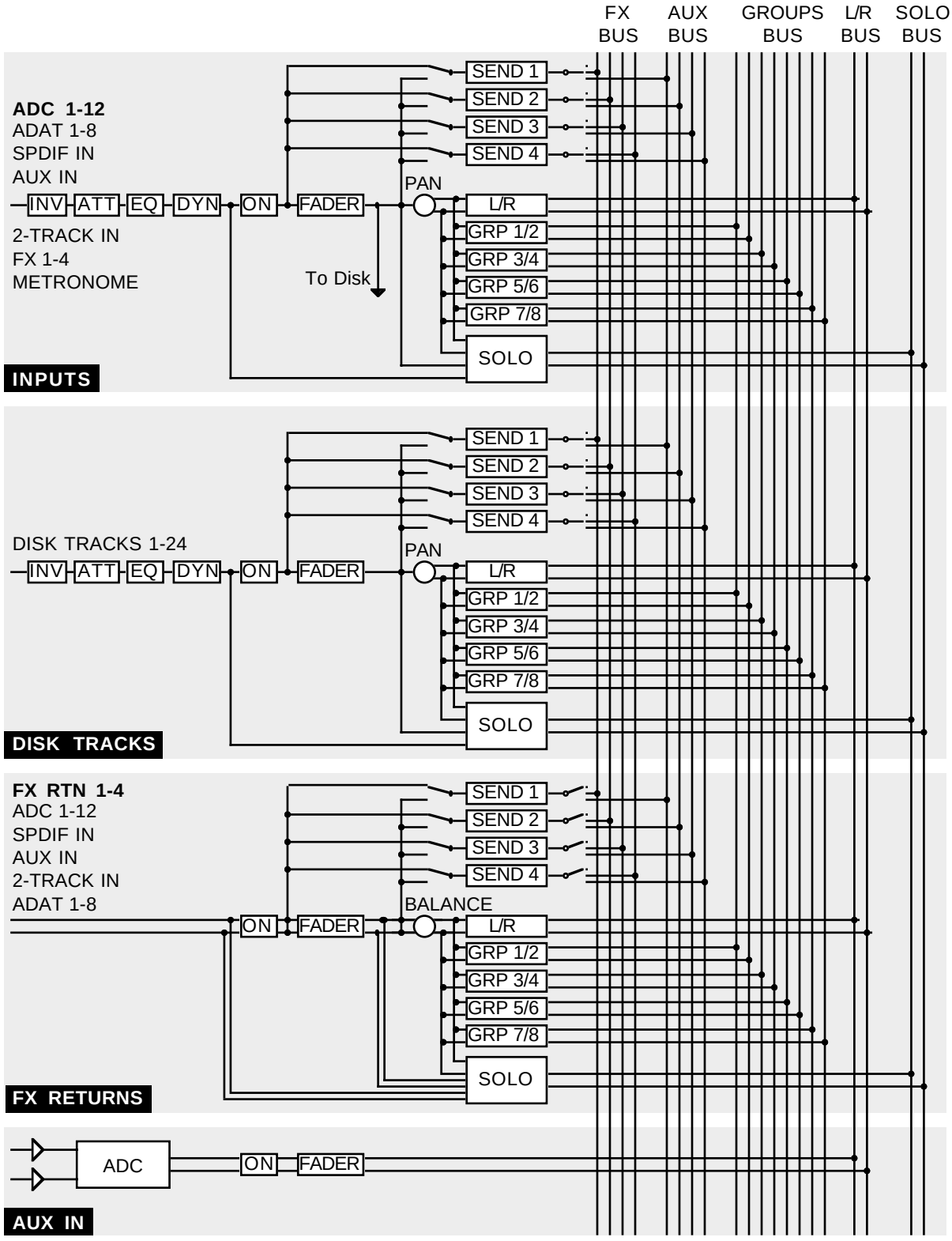
Date : 12/2001
Version : 1.0

ファンクション・・・		送　信	受　信	備　考
ベーシック	電源ON時	×	×	
チャンネル	設定可能	×	×	
	電源ON時	×	×	
モード	メッセージ	×	×	
	代用	**********		
ノート ナンバー : 音域		× **********	×	
ベロシティ	ノート・オン	×	×	
	ノート・オフ	×	×	
アフター	キー別	×	×	
タッチ	チャンネル別	×	×	
ピッチ・ベンド		×	×	
コントロール　チェンジ		×	×	
プログラム　設定可能範囲 チェンジ : OFF, 1-16, OM		 **********	 ×	
エクスクルーシブ		○ (*1)	○ (*3)	MTC, MMC
	: ソング・ポジション	○	×	
コモン	: ソング・セレクト	×	×	
	: チューン	×	×	
リアルタイム	: クロック	○ (*2)	×	
	: コマンド	○		コンティニュー、スタート、ストップ
	: ローカル ON/OFF	×	×	
その他	: オール・ノート・オフ	×	×	
	: アクティブ・センシング	×	×	
	: リセット	×	×	
備　考		(*1) MTCはMTC OUTモードの時のみ送信される。 (*2) SPP+CLOCK (*3) MMCシステム・エクスクルーシブをサポート		

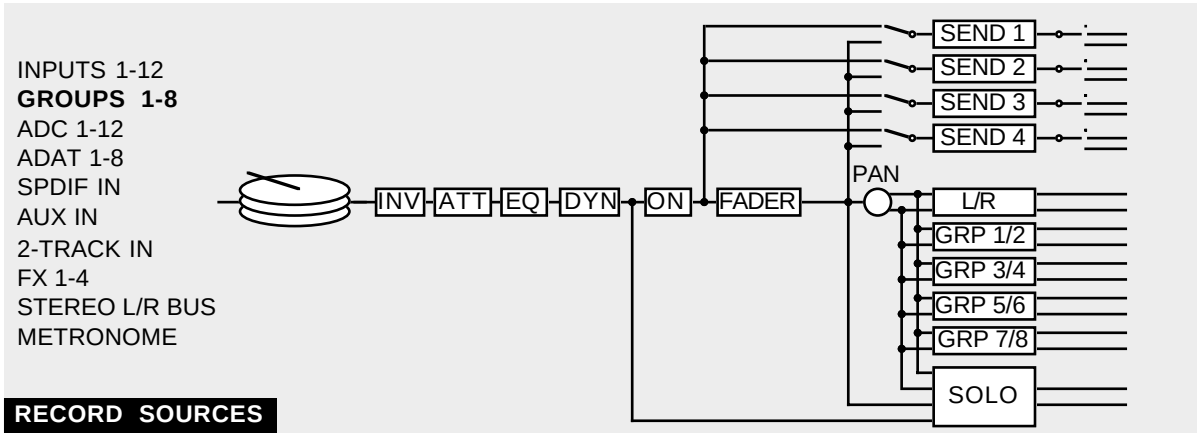
モード1 : オムニ・オン、ポリ　　モード2 : オムニ・オン、モノ　　○ : あり

モード3 : オムニ・オフ、ポリ　　モード4 : オムニ・オフ、モノ　　× : なし

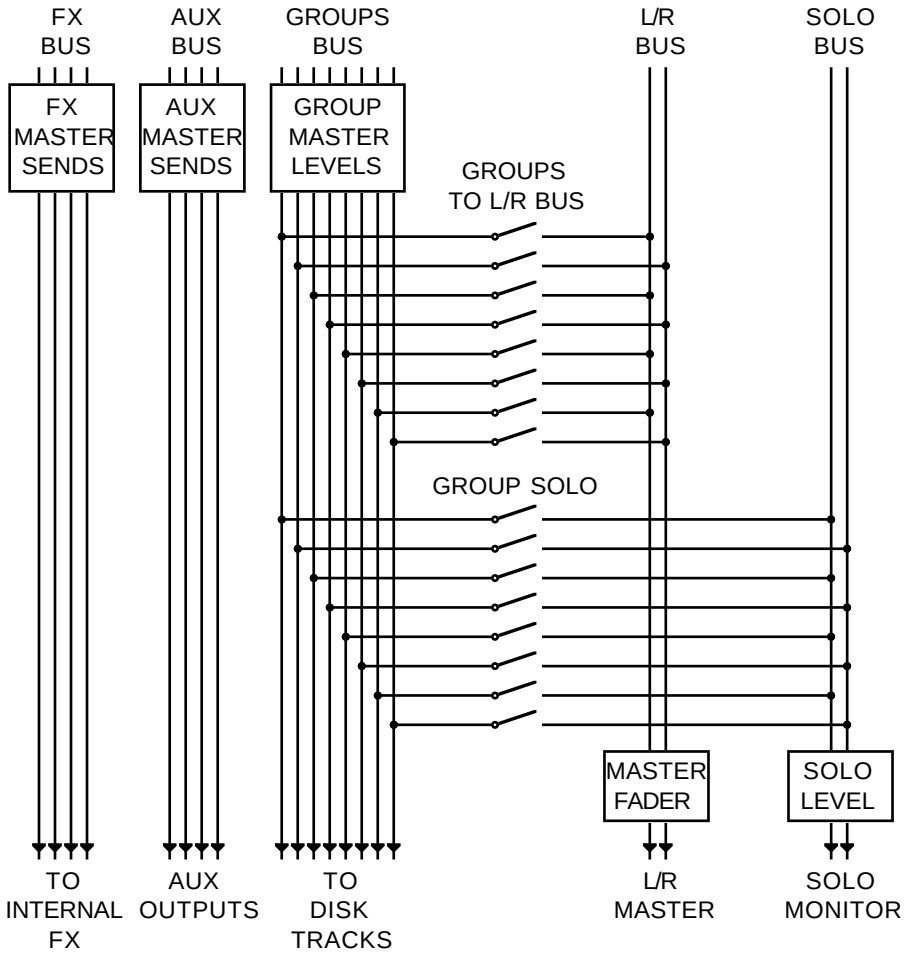
ブロックダイヤグラム



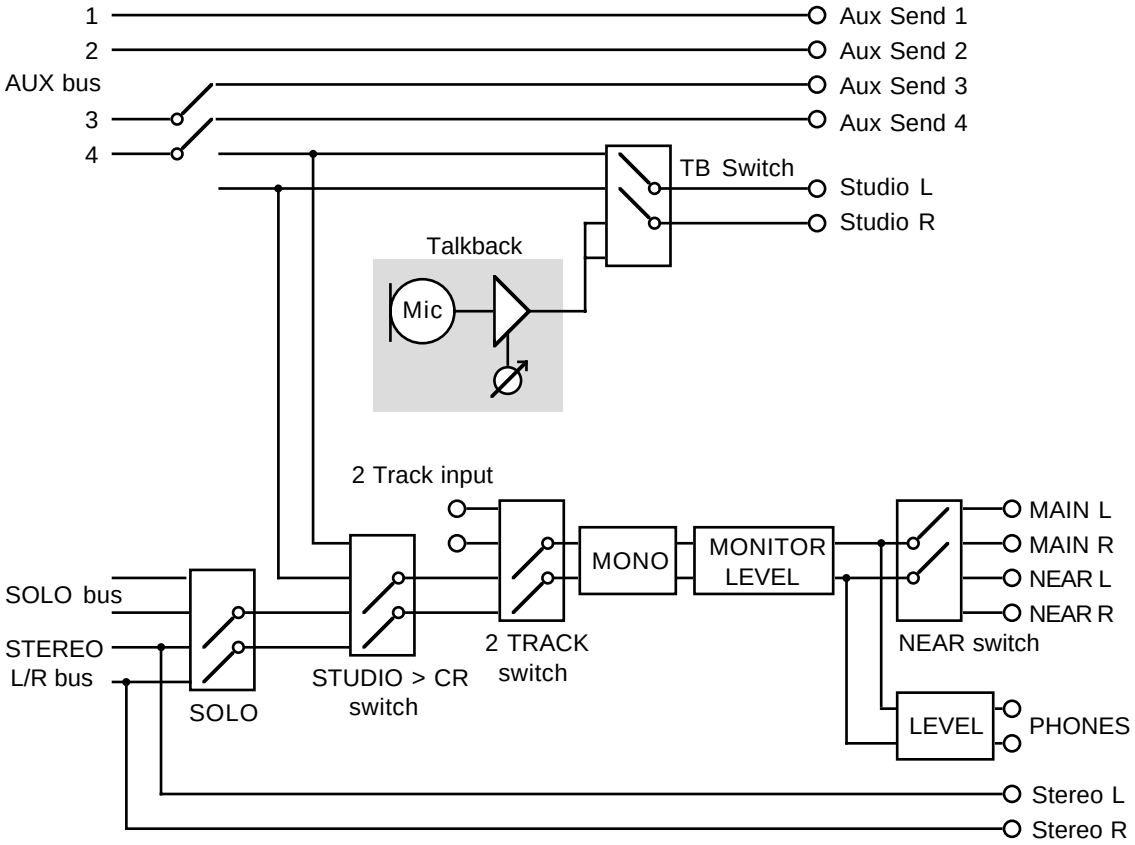
太字は初期設定チャンネルです。



RECORD SOURCES



BUSSES

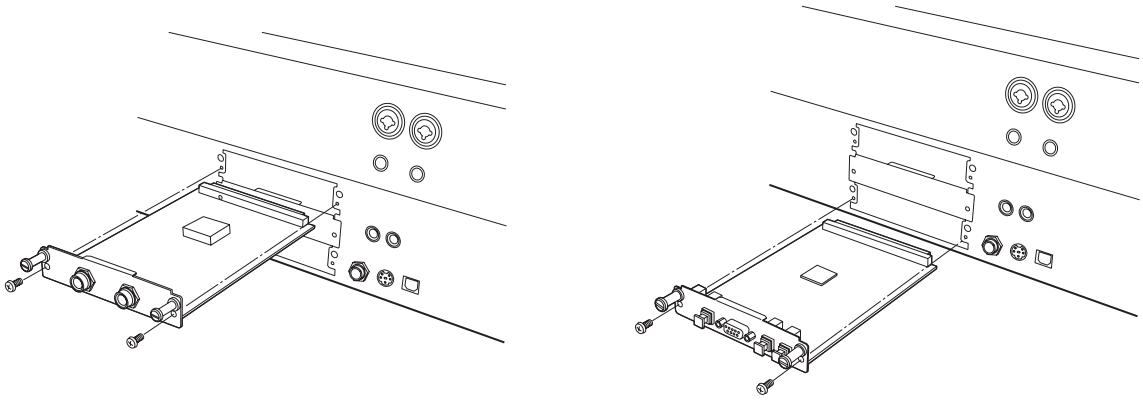

1
2
AUX bus
3
4
Aux Send 1
Aux Send 2
Aux Send 3
Aux Send 4
TB Switch
Studio L
Studio R
Talkback
Mic
2 Track input
MONO
MONITOR LEVEL
MAIN L
MAIN R
NEAR L
NEAR R
NEAR switch
SOLO bus
STEREO L/R bus
SOLO
STUDIO > CR switch
2 TRACK switch
LEVEL
PHONES
Stereo L
Stereo R

OUTPUTS

オプション類の取り付け - サービス･テクニシャンへ

IB-24LTC/IB-24ADT

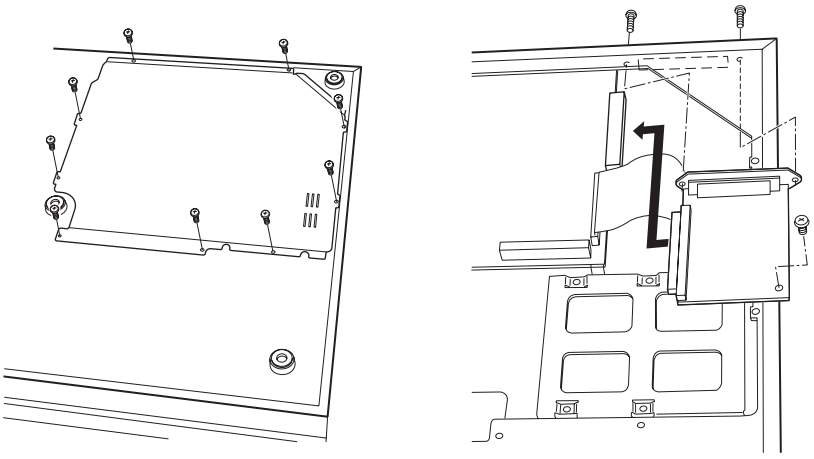
1. 拡張スロットのカバー用ネジを外し、カバーを外します。外したネジは後で使います。
2. オプション･ボードを拡張スロットのガイド溝に沿って挿入し、しっかりと押し込んで接続を確実にします。



3. 前のステップで外したネジでオプション･ボードを固定します。

IB-24SCSI

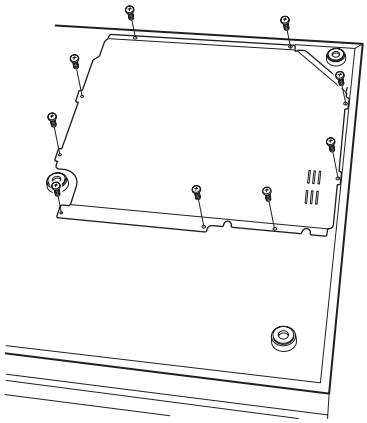
1. DPS24の底側から、底板を止めているネジを外し、底板を外します。



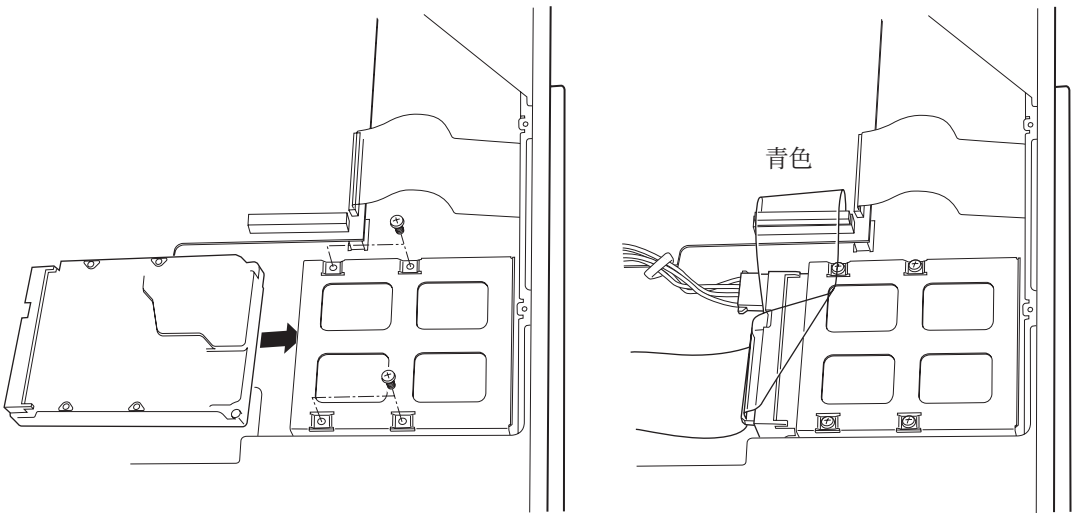
2. リアパネルのSCSI用拡張スロットのカバー用ネジを外し、カバーを外します。外したネジは後で使います。
3. SCSIボードを、コネクターの接続を確認しながら、図のように取り付けます。
4. SCSIボードに同梱されているネジと前ステップで外したネジを使ってSCSIボードを固定します。
5. 底板を戻し、ネジを締め戻します。

ハード･ディスク･ドライブ

1. DPS24の底側から、底板を止めているネジを外し、底板を外します。



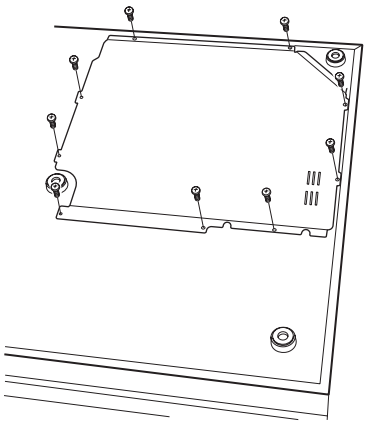
2. 図を参考に、ハード･ディスク･ドライブをディスク･ホルダーにスライドしながら挿入し、本機の内蔵ドライブ取り付けキットに同梱されているネジを使って固定します。キットにはミリ･ネジとインチ･ネジが入っているので、ドライブにあわせて正しいネジを使ってください。
3. 4ピンの電源ケーブルと40ピンのディスク･ドライブ･ケーブルを図のように接続します。



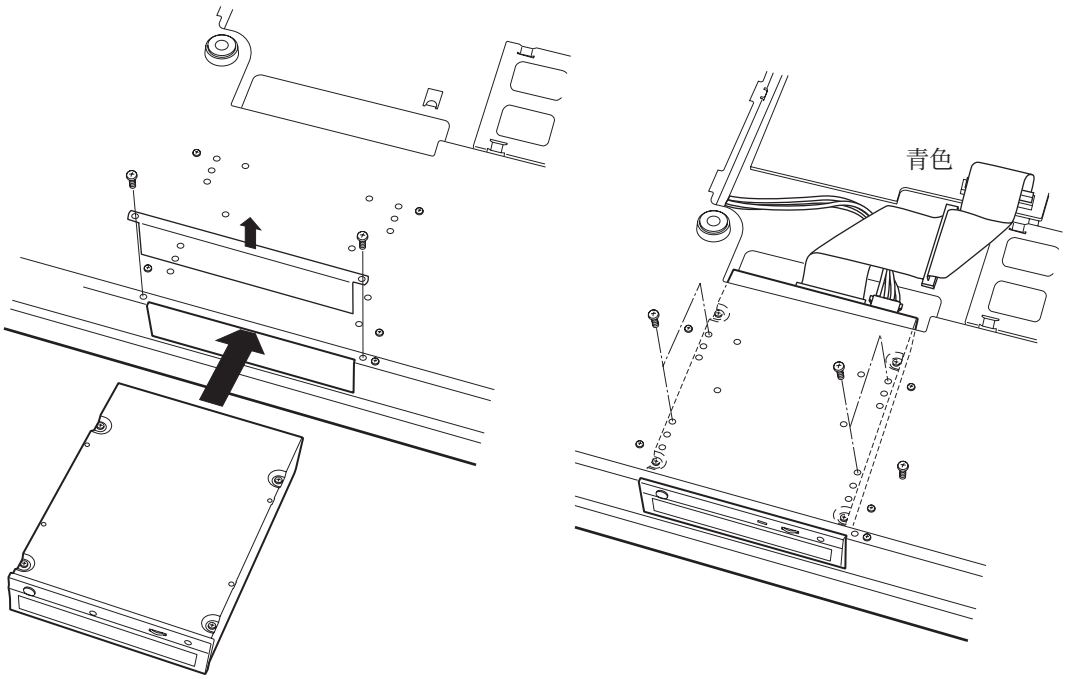
4. 底板を戻し、ネジを締め戻します。

CD-R/CD-RWドライブ

1. DPS24の底側から、底板を止めているネジを外し、底板を外します。



2. フロントパネルのCD-R/RWドライブ用カバーを外します。



3. 図を参考に、CD-R/RWドライブをフロント側から挿入し、本機の内蔵ドライブ取り付けキットに同梱されているネジを使って底板シャーシに固定します。キットにはミリ・ネジとインチ・ネジが入っているので、ドライブにあわせて正しいネジを使ってください。
4. 4ピンの電源ケーブルと40ピンのディスク・ドライブ・ケーブルを図のように接続します。
5. 底板を戻し、ネジを締め戻します。

DPS24 仕様

電源	AC 100V、50/60Hz、110W（最大）/ 90W（本体のみ）	
動作温度	10°C～35°C	
動作湿度	10%～60%（結露なきこと）	
外形寸法（mm）	726 (W) x 190 (H) x 579 (D)（最大、LCD部閉）	
重量	17.8kg（ドライブなし）	
ディスプレイ	320 x 240ドット、バックライト付きSTNグラフィックLCD	
サンプリング・レート	96kHz、48kHz、44.1kHz、32kHz	
量子化ビット数	24 bit/16 bitリニア	
記録媒体	内蔵IDEハードディスク	
記録時間	10Gバイト ハードディスク使用時（24bit）	
	FS=96kHz	約9時間55分 （12トラック x 49分45秒）
	FS=48kHz	約19時間50分（24トラック x 49分45秒）
	FS=44.1kHz	約21時間35分（24トラック x 54分10秒）
	FS=32kHz	約29時間50分（24トラック x 1時間14分）
周波数特性		
	FS=96kHz	10Hz～44kHz +0/-2dB
	FS=48kHz	10Hz～22kHz +0/-2dB
	FS=44.1kHz	10Hz～20kHz +0/-2dB
	FS=32kHz	10Hz～15kHz +0/-2dB
ADC	24bit 128倍オーバーサンプリング、エンハンスト・デュアルビット・デルタ・シグマ変調方式	
DAC	24bit 8倍オーバーサンプリング、アドバンスト・セグメント・デルタ・シグマ変調方式	
ダイナミックレンジ	104dB以上（30kHz LPF、FS=44.1kHz）	
歪率	0.003%以下（1kHz、44.1kHz）	
チャンネルクロストーク	80dB以下（10kHz基準、100Ω終端）	
ワウフラッター	測定限界値以下	
アナログオーディオ入力	Inputs A	
	1～4ch	6.3mmステレオフォン/XLRコンビ・ジャック、バランス XLR端子はファントム電源使用可（スイッチ付き）
	5～12ch	6.3mmステレオフォン/XLRコンビ・ジャック、バランス
	Inputs B	
	1～12ch	6.3mmステレオフォン・ジャック、バランス
	Hi-Z（12ch）	6.3mmフォン・ジャック、アンバランス
	ADC In	6.3mmステレオフォン・ジャック、バランス
	AUX In	6.3mmステレオフォン・ジャック、バランス
	2-Track In	RCA、アンバランス
入力レベル	マイク・モード	-62～-2dBu（+16dBu max.バランス、1kHz）
	ライン・モード	-47～+13dBu（+31dBu max.バランス、1kHz）
	Hi-Z	-68～-8dBu（+10dBu max.アンバランス、1kHz）
	ADC In	+4dBu（+22dBu max.バランス、1kHz）
	AUX In	+4dBu（+22dBu max.バランス、1kHz）
	2-Track In	-14dBu（+4dBu max.アンバランス、1kHz）
インピーダンス	マイク・モード	3kΩ（1～12ch）
	ライン・モード	12kΩ（1～12ch）
	Hi-Z	1MΩ
	ADC In	10kΩ
	AUX In	10kΩ
	2-Track	15kΩ
アナログオーディオ出力	Stereo Out	6.3mmステレオフォン、バランス
	Main（モニター）	6.3mmステレオフォン、バランス
	Nearfield（モニター）	6.3mmステレオフォン、バランス
	Studio Out	6.3mmステレオフォン、バランス
	Direct Out	6.3mmステレオフォン、バランス

	AUX Sends 1〜4	6.3mmステレオフォン、バランス
出力レベル	Stereo Out	+4dBu（+22dBu max.バランス、20kΩ負荷）
	Main（モニター）	+4dBu（+22dBu max.バランス、20kΩ負荷）
	Nearfield（モニター）	+4dBu（+22dBu max.バランス、20kΩ負荷）
	Studio Out	+4dBu（+22dBu max.バランス、20kΩ負荷）
	Direct Out	+4dBu（+22dBu max.バランス、20kΩ負荷）
	AUX Sends 1〜4	+4dBu（+22dBu max.バランス、20kΩ負荷）
インピーダンス	Stereo Out	1kΩ、バランス
	Main（モニター）	1kΩ、バランス
	Nearfield（モニター）	1kΩ、バランス
	Studio Out	1kΩ、バランス
	Direct Out	1kΩ、バランス
	AUX Sends 1〜4	1kΩ、バランス
ヘッドフォン出力	x 2、6.3mmステレオフォン・ジャック、レベル調整付き 最大出力 155mW/32Ω負荷	
デジタルオーディオ入力	x 1、RCA（SPDIF）2-チャンネル、割当可	
	x 1、MP Light Pipe（adat/SPDIF）8-チャンネル/2-チャンネル、割当可	
デジタルオーディオ出力	x 1、RCA（SPDIF）マスター出力	
	x 1、MP Light Pipe（adat/SPDIF）8-チャンネル、割当可/マスター出力	
ワードクロック	x 1、BNC（入/出力）	
フットスイッチ・ジャック	x 1、6.3mmフォン・ジャック	
MIDI	x 3、5ピンDIN（IN、OUT、THRU）	
ASCIIキーボード	x 1、6ピンMini-DIN	
付属品	3芯電源コード（2極変換プラグ付き） 内蔵ドライブ取付キット 取扱説明書	
別売品	IB-24LTC、SMPTE/EBU LTCインターフェース・ボード IB-24ADT、16-チャンネルadatインターフェース・ボード（adat Sync対応） IB-24SCSI、SCSIインターフェース・ボード	

*0dBu = 0.775Vrms

仕様は予告なく変更になることがあります。

!!! SOLO !!! *14*
2-TRACK *14, 37*
2-トラック *14, 37*

A

ADAT I/O *36*
ADAT OUTPUT ASSIGN *80*
ADAT出力のアサイン *80*
ADJUST *53*
AFL *65*
AMOUNT *53*
Assign Keys *6*
ATTACK *62, 63*
ATTENUATION 59
AUTO *18*
AUTOLOCATE *25*
AUTOMATION *17, 40, 74*
AUX IN *37*
AUX OUTPUT ASSIGN *71*
AUX OUTPUTのアサイン *71*
AUX SEND *36*

B

BIT DEPTH *91*
BPM *54*

C

CANCEL *19*
CD PLAYER *99, 100*
CD-R/CD-RWドライブ *38*
CDプレイヤー *99, 100*
CDレコーダー *98*
CHANNEL SOURCES *69*
COMP/EXPANDER *62*
Contrast *16*
COPY *46*
COUNTER RESET *41*
CURSOR *18*
CUT *47*
CYCLE *41*

D

DATA ENTRY *60*
DIGITAL OUTPUT ASSIGN *71*
DIGITAL SYNC *90*
DISK 92
DISK RECORD GROUP ASSIGN *72*
DISK RECORD SOURCES *69*
DPSモード *51*
DROPOUT MODE *75*
DSP 51

E

EDIT *17, 40, 43*
EFFECTS LIBRARY *82*
ENTER *19*
ERASE *48*
Expansion スロット *37*
EXT SYNC *17, 101*

F

Fader Bank *11, 19*
FADER MOTORS *75*
FAST FORWARD *23*
FOOTSWITCH *37, 96*
FORMAT DISK *92*
FROM *24*
Front Panel *38*
FULL FORMAT *93*
FX *17, 40*
FX/AUXセンド *60*
FX/AUX設定 *67*
FX Category *82*
FX Recall *81, 83*
FX RTN GROUP ASSIGN *72*
FX RTN SOURCES *70*
FX/AUX SENDS *60*
FX/AUXセンド *60*
FX/AUX設定 *67*
FXカテゴリー *82*
FXのリコール *81, 83*
FXリターン・ソース *70*
FXリターンのグループ・アサイン *72*

G

Gate *63*
GOTO *25, 26*
GRID *42*
Ground 端子 *42*

H

Headphone レベル *38*
Headphone 出力 *38*
Hi-Zギター・インプット *38*
HOLD *63*
HYSTERESIS *63*

I

IN>OUT *24*
IN/OUTキー *28*
INP MON *19*
INPUT CHANNEL GROUP ASSIGN *71*
INPUT CHANNEL SOURCE *69*
INPUT SOURCE *59*
INSERT *48*

L

LCD *16*
LCD 表示 *29*
Lock レバー *16*
L/Rバスのアサイン *6, 72*

M

Main Monitor 出力 *37*
MAIN SCREEN *17, 40, 41*
Master Stereo 出力 *37*
MEMORY *25, 27*
METERS *41*
METRO *41*
METRONOME *96*
MIDI IN/OUT/THRU *36*
MIXDOWN *99*
MIXER *17, 40, 57*
Mixview *64*
MMC ID *91*
MONITOR LEVEL *14*
MONO *15*
MOVE *50*
Multi-Purpose Light Pipe *36*

N

Naming *32*
NEAR *15*
NEARFIELD *37*
Noise Gate *63*

NORMALISE *56*

O

OUTPUT GAIN *62*
OUTキー *28*

P

PASTE *49*
PATCH *69*
PFL *65*
PHASE INVERT *59*
PITCH SHIFT *54*
PLAY *23*
Play From *24, 96*
Play Over *24, 96*
Play To *24, 96*
POST-ROLL *18*
Powerスイッチ *37*
PRE-ROLL *18*
PREFS *91, 96*
PROJECT *17, 40, 86*
PS2キーボード *37*

Q

Q-Channel *8*
Q-Link *16*
Q-Strip Function キー *9*
QUICK FORMAT *93*
Q-ストリップ／チャンネル・エンコーダー *10*
Q-ストリップ・ファンクション・キー *9*
Q-チャンネル *8*
Q-リンク *16*

R

RANGE *63*
RATIO *62*
REAR PANEL *36*
RECORD *23*
RECORD/EDIT SELECTキー *5*
RECORD EVENT *74*
RECORD MODE *74*
RECORD SAFE *76*
RECORDの解除 *23*
RECORDの停止 *23*
REDO *18*
RELEASE *62, 63*
RETURN TIME *77*
REVERSE *56*
REWIND *23*

S

SAMPLE RATE *90*
Scene Recall *20*
Scene Store *20*
SCSI *36*
CLOCK 設定 *97*
SETUP *18, 40, 90*
SHIFT *18*
SIP *65*
SLIP *53*
SOLO *65, 66*
SOLO LEVEL *66*
SOLO 設定 *65*
STEREO OUTPUTS ASSIGN *71*
STEREO出力のアサイン *71*
STOP *23*
STRETCH *52*
STUDIO > CRキー *13*
STUDIO出力 *37*

T

T/C DISPLAY *41*
T/C RATE *91*
T/Cディスプレイ *41*
TALKBACK *13, 68*
TB Level *16*
TEMPO *54*
Tempo Maps *94*
THRESHOLD *62, 63*
TIME SYNC *91*
TO *24*
TRIM FADERS *78*

U

U-BANK *91, 95*
UNDO/REDO *18*
USB *37*
USER BANK *95*

V

VARI *41, 55*

W

WHEEL *19, 28*
Wordclock I/O *36*

ア

アサイン *6*
アナログ・インプット・チャンネル *4, 36*
アンドゥ/リドゥ *18*
イニシャル・シーン *21, 78*
イベントの記録 *74*
イレース *48*
インサート *48*
インサートの数 *49*
インプット *4, 36*
インプット・ソース *59*
インプット・チャンネル・ソース *69*
インプット・チャンネルのグループ・アサイン *71*
インプット・モニター *19*
エディット *17, 40, 43*
エフェクト・モード *17, 40, 80*
エフェクト・ライブラリー *82*
エフェクトのエディット *82*
エフェクトの保存 *82*
オートメーション *74*
オートロケーター *25*
オフラインDSP機能 *51*

カ

カーソル *18*
外部シンク *17, 101*
外部シンクのオフセット *102*
カウンターのリセット *41*
カット *47*
拡張スロット *37*
キーのアサイン *6*
キーボードコネクタ *37*
グランド端子 *37*
グリッド表示 *42*
グループ・アサイン *6*
構成 *2*
コピー *46*
コントラスト調整 *16*
コンプレッサー *62*

サ

サイクル *41*
サブ・グループ *6*
サンプリング周波数 *90*
シーンのリコール *20*
シーンの保存 *20*
シャトル・ホイール *28*
ジョグ/シャトル・ホイール *28*
新規プロジェクト *86*
ズーム・イン/アウト *45*
スクリーンの表示 *29*
ステレオ・チャンネル *63*
ストレッチ *52*
セットアップ *18, 40, 90*
ソフト・キー *32*
ソロ *14 , 65, 66*
ソロ・レベル *66*
ソロ設定 *65*

タ

ダイナミック・プロセッサー *62*
タイムコードのレート*91*
タイムコード表示 *16*
多目的オプチカルI/O *36*
チャンネル *59*
チャンネル・インサートのセンド/リターン *36*
チャンネル・ダイナミックス *62*
チャンネルのリンク *63*
チャンネルの入力ソース *69*
ディスク *92*
ディスク・レコード・グループのアサイン *72*
ディスク・レコード・ソース *69*
ディスクのフォーマット *92*
データ入力 *60*
デジタル・シンク *90*
デジタルI/O *36*
デジタル出力のアサイン *71*
電源の立ち上げ *39*
テンポ *54*
テンポ・マップ *94*
トークバック *13, 68*
トークバック・レベル *16*
特徴 *1*
トランスポート・キー *23*
トリム・フェーダー *78*
ドロップアウト・モード *75*

ナ

ネーミング *32*
ノイズ・ゲート *63*
ノーマライズ *56*

ハ

バーチャル・トラック *89*
パッチ *69*
パッチのプリセット *73*
早送り *23*
バリ・スピード *41, 55*
ピッチシフト *54*
ファントム電源 *4*
フェーズ・インバート *59*
フェーダー *11*
フェーダー・バンク *11, 19*
フェーダー・モーター *75*
フットスイッチ *37, 96*
プリ・ロール *18*
プリファレンス *91, 96*
プログレス表示 *31*
プロジェクト *17, 40, 86*
プロジェクトのバックアップ *87*
プロジェクトのリストア *88*
プロジェクトのロード *86*
プロジェクトの作成 *86*
フロントパネル *38*
プロンプト画面 *31*
ペースト *49*
ペーストの数 *50*
ヘッドホン・レベル *38*
ヘッドホン出力 *38*
編集 *17, 40, 43*
編集とオートメーション *45*
編集プレイ・キー *24*
ホイール *28*
ポスト・ロール *18*

マ

巻き戻し 23
マスター・ステレオ出力 *37*
マスター *13*
ミキサー *17, 40, 57*
ミックス・シーン *20*
ミックス・ビュー *64*
ミックスダウン *99*
ムーブ *15*
メイン・スクリーン *17, 40, 41*
メイン・モニター出力 *37*
メーター *16, 57*
メトロノーム *96*
メモリー *25, 27*
モード *40*
モニター *14*
モニター・レベル *14*

ヤ

ユーザー・バンク *95*

ラ

リアパネル *36*
リターン・タイム *77*
リバース *56*
レコードの解除 *23*
ロケート *27*
ロケート・メモリーの呼び出し *27*
ロケート・メモリーの保存 *27*

ワ

ワードクロック *36*

AKAI professional M.I. Corp.